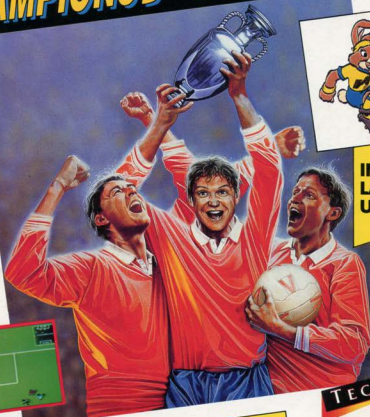
• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NES • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO
GAME power
7
Anno I n. 7 GAME POWER GIUGNO 1992 Lire 5000
ITALIA CAMPIONE D'EUROPA!
CON CHAMPIONS OF EUROPE PER MASTER SYSTEM!
È UNO ZOO!
TURTLES 2 E CIP & CIOP PER NINTENDO
GUIDA AI PORTATILI
NON COMPRATE MAI PIÙ UN GIOCO BRUTTO PER GAMEBOY VALUTATI OLTRE 100 GIOCHI
MEGADRIVE
DESERT STRIKE: SCHWARZKOPF COLPISCE ANCORA
SHUBIBINMAN 3
LE MERAVIGLIE DEL PC ENGINE DUO
16
PAGINE DI TRUCCHI, CONSIGLI MAPPE
+
ZELDA SN
SPEEDBALL MS
GOLDEN AXE WARRIOR MS
I CODICI PER L'ACTION REPLAY MD
© UEFA 1987
RANMA 1/2 • SUPER SMASH TV • SUPER FLIGHT • CRACKOUT • WHERE IN TIME IS SUPER KICK OFF • STAR TREK • SPOT •
SPACE INVADERS '91 • BONANZA BROS • STAR CARMEN SANDIEGO? • HYPER SOCCER • TOKI • TROUBLE SHOOTER • KID CHAMELEON

NUOVO ATARI LYNX

IL VIDEOGIOCO PORTATILE A COLORI
CON GRAFICA A 16 BIT E SUONO STEREO A 32 BIT

A SOLO 189.000 LIRE

In vendita presso tutti i migliori negozi di giocattoli e di Hi-Fi

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21
20095 Cusano Milanino (MI) - Tel. 02/6134141

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

EDITORE
STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO

REDAZIONE
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ
L.T. Avantgarde
viale Sarca 47 - 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66103222

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONE Matteo Bittanti, Paolo Paglianti, Alex Pasetto , Andrea Minini, Vincenzo Beretta

COLLABORATORI Fabio Paglianti, Simone Bechini, Matteo Foccoli, Stefano Bonora, Fabio Massa, Giorgia Fantin, Danilo Lamera, Ravetto Bros, Tiziano Toniutti, Antonio Loglisci, Giorgio Baratto, Giampaolo Moraschi

ART DIRECTOR Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA Dante Pesenti

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Arti Grafiche Perissi (Vignate, MI)

DISTRIBUZIONE SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO

42 **Ranma 1/2 (SNES)**
In redazione prendiamo in giro Dupont perché dorme insieme al suo SNES, ma con giochi come questo ne ha tutte le ragioni! Duelli tra magia e arti marziali in uno dei picchiaduro più frenetici mai apparsi sui vostri schermi.

88 **Guida al Gameboy**
Più di 100 giochi recensiti in maniera chiara e veloce da Madoc e Raist. Non dovrete più temere di perdervi nella selva di titoli per il baby Nintendo, ora c'è la guida di Gheimpauà!

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

NES

MASTER SYSTEM

MEGA DRIVE

PC ENGINE

SUPER NES

GAME BOY

LYNX

82 **Golden Axe Warrior**
Aaaaargh! Graurrr!! (hack, hack, slash, slash!!!!) Il "duo deno"Paolo&Alex mantiene un'altra promessa: cuccatevi la seconda parte del colorato adventure per Master System.

86 **Speedball**
Armatevi di corazza, paradenti, pugni chiodati e consigli di Game Pauà, e sarete pronti per entrare nell'arena più terrificante del mondo dei videogiochi. Mazzate, calci nei denti e tanto, tanto cyberpunk.

L'APPOSTA game power di mbf

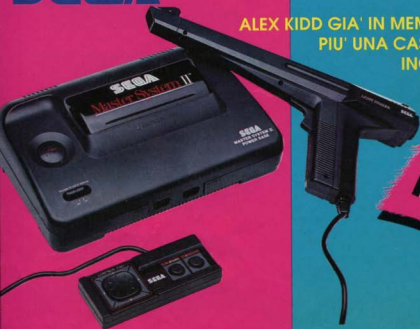
5 **L'apposta**
Incurante di quanto sta accadendo nel nostro paese, MBF risponde, critica, si arrabbia, esterna e si fa in quattro per fugare ombre e dubbi degli affezionati lettori. Per non parlare dei disegni! Andate così che siete forti!

Si ringrazia per la collaborazione i seguenti rivenditori: Alex Computers (TO), Joystick Fun (MI), Next (MI), Flopperia (MI) e Newel (MI)
e le ditte Leader, Giochi Preziosi e Mattel.

Master System II

SEGA

Plus

ALEX KIDD GIA' IN MEMORIA
PIU' UNA CASSETTA
INCLUSA

REGALA

UNA INCREDIBILE
OPPORTUNITA'

AI PRIMI 500 CHE
SPEDIRANNO LA PROVA
D'ACQUISTO
(CODICE A BARRE)* DEL
MASTER SYSTEM II PLUS
VERRA' DATO IN
OMAGGIO IL MITICO
VIDEOGIOCO PORTATILE
GAME GEAR

Operazione valida fino al 30/06/92

AUT. MIN. CONC.

GAME GEAR

VIDEOGIOCO SEGA® PORTATILE

GIOCO NON INCLUSO

SEGA INFORMA : GIOCHI PREZIOSI S.p.A. distributore esclusivo per l'Italia garantisce l'originalità delle consolle Master System II, Mega Drive e Game Gear offrendo una garanzia che consente di usufruire dell'assistenza tecnica presso i centri specializzati SEGA.

* unitamente allo scontrino fiscale attestante che l'acquisto è stato effettuato nel periodo Maggio/ Giugno 92

L'APPOSTA game power di mbf

Get ready!
Press A to start!
Benvenuti nell'angolo più interattivo di Game Power, l'Apposta.
Mentre Yoshi si mangia le mele noi non possiamo fare altro che rispondere alle vostre missive, sempre zeppe di domande.
Per misurare l'angolo dell'Apposta non servono goniometri o regole trigonometriche solo lettere massicce. Se K rappresenta la parte videoludica colta, conservatrice e reazionaria, Gheim Pauà segna l'apogeo della falange dissacrante, trasgressiva e demenziale. Ora, come avrete certamente notato - sempre che non abbiate fette di Zelda sugli occhi, Game Power non è una rivista come le altre.
È speciale.
Quindi PRETENDO da voi lettere speciali. Ciò significa che devono essere STRAPIENE di disegni, caricature, beotate varie, altrimenti potete pure scordarvi la pubblicazione. Pensate che vi stia ricattando? Lo sapevo che eravate svegli. Quindi DATEVI DA FARE (possibile che le riviste straniere sono piene di disegnilli? Ma dico, un po' di amor di patria, vacca polacca!): l'Apposta non deve ridursi ad un pacchiano "Question & Answer" (Domanda e Risposta, ogni riferimento a Mean Machines è impuramente causale). Sono molto ben accette anche le foto, possibilmente non oscene, che vi ritraggono in atteggiamenti da videogiocatori vissuti ed instancabili. A proposito, il concorso SOSIA DI MARIO è ancora valido, ed in premio c'è l'abbonamento a GP.
Che lo sforzo sia con voi. Yo, man. E ricordate: casco allacciato e luci accese anche di giorno.
Se avete suggerimenti, proposte, domandine o idiozie varie, scrivete a:

L'APPOSTA DI GAME POWER
via Aosta 2
20155 Milano
Pianeta Terra

CIRICIRIPÌ

Caro Gheim Pauà,
siete i migliori, non c'è dubbio. Ora che vi ho dato il contentino, mi rispondete? Sono uno sfacciato, lo ammetto, ma che senso ha rubare spazio prezioso agli altri lettori quando ho delle domande così interessanti da porvi? Per cui, MBF, datti da fare:
1) Uscirà *Kick Off* per Game Gear? Dimmi di sì...
2) Ora che è uscito il TV Tuner per Game Gear uscirà anche un mini VCR portatile abbinabile funzionante a pile?
3) Perché le recensioni del Game Gear le fa solo Bio Massa?
4) Si può registrare su un CD-ROM?
5) Cosa comprereste tra: Mega Drive, Super Nes, Neo Geo?
Con affetto,

Stefano Cantalupo (Im)

Che faccia tosta... Meriteresti una strigliata da Zia Marisa, ma per questa volta lasciamo perdere. Mi sono dato da fare, per cui:
1) Ebbene sì, fratello, e dalle prime indiscrezioni sembra essere cenobitico quanto la versione Amiga. La recensione al più presto.
2) Buffone.
3) È un po' come quando si gioca a calcio all'oratorio: chi porta il pallone fa il bello ed il cattivo tempo. Scherzo: in realtà dopo un'indagine psicologica diretta dal professore statunitense Smashed Brain, è risultato che la psiche della Bio Massa è tale per cui egli sarebbe il più indicato, qui in reda, ad intrattenere rapporti con il GG.
4) Attualmente no.
5) Tutte e tre.

GENEALOGIA DELLA MORALE

Cara redazione di game Power,
sono un ragazzo di 12 anni, e mi chiamo Roberto, trovo che il vostro giornale sia stupendo e che tutte le critiche che vi fanno a proposito del Super Nes e del Megadrive siano inutili.
Possiedo un Sega Megadrive e gradirei che rispondeste alle mie domande:
1) Uscirà *Super Soccer Champ* per Megadrive?
2) E *Street Fighter II*?
3) A quando una console a 24/32/64-bit della Sega?
4) Quale risulta essere il migliore tra Super Nes e Megadrive?
Vi ringrazio anticipatamente per le risposte,

Roberto Astarita (Na)

Sara Collosi

Approvo: le critiche sono stupide, anzi, piantatela di inviarne a pacchi, le taglio comunque. Giù di risposte:
*1) No, il calcio della Taito dovrebbe uscire solo per Super Nes, comunque la speranza è l'ultima a morire. In ogni caso, nei prossimi mesi usciranno (alcuni sono già in circolazione) diversi giochi per Megadrive dedicati allo sport più amato dagli italiani: *European Soccer (Krysalis), World Cup '92 (Tecmo) e, naturalmente, Kick Off, ma solo l'anno prossimo...*
2) Dovrebbe uscire per Mega CD.
3) Non prima del 1994.
4) Dipende: come grafica vince il NESsie, ma il Megadrive non rallenta così penosamente. Comunque, entrambe le macchine hanno giochi eccellenti che le rendono entrambe massicce.
Accettiamo posticipatamente i ringraziamenti.

UMANO, TROPPO UMANO

Spettacolosa redazione di Game Pauà,
sono un fortunato possessore di Super NES (almeno così mi ritengo) e vi scrivo innanzitutto per fare i complimenti alla vostra rivista che ritengo essere una delle migliori, e poi per farvi alcune domande:
1) Perché i possessori di Megadrive e quelli del Super NES si combattono così acidamente?
2) Quando uscirà *Zelda III* in versione americana?
3) Quando ci darete qualche informazione in più sul CD della Nintendo?
4) Ho sentito che è uscita una nuova versione di *Final Fight* con Guy al posto di Cody, ma a parte questo e il mitico *Street Fighter II* (del quale sto aspettando ansiosissimo una recensione), qual è il miglior picchiaduro disponibile adesso tra le novità?
Perché non mettete più recensioni per Super NES? Capisco che recensite i giochi in base al software disponibile, ma non venite a raccontarmi che di software in giro non ce ne sia, perché sulle pubblicità dei negozi della vostra rivista abbondano!

Matteo Colombo

Spero che pubblicherete questa lettera e se vi può servire trovo che le parti più interessanti di Gheim Pauà sono le News, le Anteprime e Game Over, infine le recensioni. Comunque sia la rivista è ugualmente bella ed io saluto in particolare Alex e Dupont e, a grande richiesta, Zia Marisa.
Bye,

Leo

1) Perché molta gente è terrorizzata dal dubbio di aver fatto un cattivo acquisto, perciò accusa chi ha comprato un'altra macchina di aver sbagliato e di avere un prodotto inferiore. Non cresceremo mai.
2) Dovrebbe essere già in giro.
3) Già su questo numero
4) Rushing Beat *non è niente male, comunque nei prossimi mesi dovrebbero uscire dei picchiaduro molto interessanti: tra tutti si erge maestoso* Street Fighter II, *la*

cui cartuccia vanterà ben 16 Mega Bit!!!
Le recensioni per i giochi del Super NES sono già incrementate numericamente, e la situazione dovrebbe ulteriormente migliorare per il fatto che tra poco il 16-bit della Nintendo sarà lanciato ufficialmente.

AL DI LÀ DEL BENE E DEL MALE

Carissima redazione di Game Power,
sono un ragazzo di 14 anni appassionato di console e possiedo un Megadrive e un Game Gear.
Prima di tutto voglio farvi i complimenti: siete i migliori e non avete grandi difetti.
1) Esiste un gioco di tennis per Megadrive?
2) Potete elencare le caratteristiche delle varie console portatili (Game Gear, Lynx, Game Boy, Pc Engine GT)
3) Perché non recensite giochi per Pc Engine GT?
4) Secondo voi quale è la migliore console portatile? (Basandovi su prezzo-qualità)
5) Usciranno per Game Gear simulazioni di wrestling, calcio, tennis o altri generi sportivi?
6) Ho visto su un catalogo di un negozio che esiste *Super Mario World*, *Final Fight* e *Super Tennis* per Game Gear. Può essere vero?

David Grauli (Roma)

1) È in arrivo New Tennis.
2) Certo:
*PC ENGINE GT: la Nec ha realizzato due versioni diverse della stessa macchina. Quella più "vecchia" è il Pc Engine GT o Turbo Express, mentre la nuova si chiama Pc Engine Laptop. Il GT ha dimensioni assai contenute (175*105*43 mm per un peso di mezzo chilo), ma al suo interno vanta una tecnologia impressionante che lo rendono il portatile più sofisticato tra quelli in circolazione.*
*Il microprocessore è il 65CO2, un 8-bit che gira a 7.6 MHz (come il Mega Drive!). La palette è di 512 colori, dei quali ben 256 sono rappresentabili contemporaneamente su schermo. Le dimensioni dello schermo a cristalli liquidi sono 66*66 mm. Il catalogo software è immenso: tutti i giochi su cartuccia apparsi per Pc Engine sono compatibili con il GT. Esiste per questa console l'ormai leggendario TV TUNER che la trasforma in un televisore a LCD. La console è stereo, ma tutto questo ben di Dio si paga con una durata delle batterie assai limitata (max 3 ore di gioco intenso) e soprattutto con un prezzo esorbitante: $289 in America, non meno di 550 mila lire in Italia.*
GAME BOY: il cavallino di battaglia della Nintendo è la console portatile più diffusa del mondo (i maligni affermano che lo è solo perché è uscita per prima, probabilmente è vero). Uscito nel 1989 in Giappone, il Gameboy vanta una softeca immensa, con titoli del calibro di Super Kick Off, Castlevania, R-Type, Double Dragon *etc. Le dimensioni sono assai ridotte (90*148*32 mm, per un invidiabile peso forma di 300 grammi o giù di lì). Il microprocessore è un Custom 6502, un 8-bit, ovviamente. La risoluzione su schermo è 144*160, ma i colori disponibili sono solo il bianco ed il nero, e la palette si riduce a una serie di nove grigi. Lo schermo è di dimensioni ridottissime (48 millimetri per lato), ma esistono sul mercato diverse lenti d'ingrandimento specifiche (Wide Boy, Light Boy, etc.) che facilitano il gioco anche agli astigmatici. La console è stereo, e la durata delle pile è stimata dalla Nintendo in 30 ore se si usano pile alcaline (non abbiamo avuto modo di giocare per 30 ore consecutive ma l'affermazione ci pare veritiera). Le cartucce dei giochi in genere sono da 1 o 2 megabit, ma si parla di 3 Mb per* Street Fighter 2. *Sono disponibili anche una serie di programmi di utilità (vedi GP News 5). Il prezzo è ridotto: 170 mila lire, con in regalo l'immortale* Tetris.
*GAME GEAR: la risposta della Sega al Gameboy. Uscito in Giappone nel settembre del 1990 dopo essere stato annunciato il 7 giugno dello stesso anno e successivamente in America il 25 Aprile del 1991, il Game Gear ha delle caratteristiche tecniche senz'altro interessanti. Il microprocessore è uno Z80A (8-bit) che gira a 3.58 MHz (come il Super Nes!), la risoluzione è di 160*146, e la palette di colori è di ben 4096 colori, dei quali 32 sono disponibili allo stesso tempo su schermo. Il Game Gear vanta un sonoro stereo e delle dimensioni abbastanza standard: 103*210*38 mm, mentre lo schermo è piuttosto largo (81*81). La durata delle pile supera di poco le 3 ore. Sono disponibili sul mercato circa trenta giochi, a cui si devono sommare tutti quelli per Master System che possono essere utilizzati sul GG acquistando l'adattatore Sega. È anche in circolazione un TV TUNER. La console è distribuita dalla Giochi Preziosi. È disponibile anche con una colorazione bianca, ma solo all'estero.*
*LYNX: probabilmente la console portatile che vanta le caratteristiche tecniche più impressionanti, è disponibile in due versioni, Lynx e Lynx II. Le dimensioni della prima (270*105*40 mm per un peso di 680 grammi) lo rendevano piuttosto ingombrante, ma la seconda è senz'altro più comoda e maneggevole. Il microprocessore è un 65CO2 che gira all'incredibile velocità di 16 MHz. La risoluzione è di 160*102, i colori disponibili su schermo sono 16 da una palette di 4096. L'audio vanta 4 voci (quindi mono) e la durata delle pile non supera le 3 ore (anche se il Lynx II guadagna almeno un'oretta in più, almeno secondo i tecnici Atari). Lo schermo è assai largo: quasi 87 mm per lato! Il software è stato assai carente a lungo, ma negli ultimi tempi sembra che la Atari abbia finalmente deciso di rilanciare la macchina annunciando una serie di novità molto interessanti, portando il numero di titoli disponibili a 60 entro la fine dell'anno. Il prezzo della macchina si aggira sulle 250 mila lire.*
3) Il software per Pc Engine GT e quello per PC Engine è identico. Il problema è che in Italia non sembra esserci un'utenza rilevante delle macchine Nec. Di conseguenza ci limitiamo a riportare qualche notizia, anziché recensire giochi per una console che pochi lettori posseggono, sottraendo spazio prezioso (comunque in questo numero troverete la recensione di un gioco per Duo). Se stiamo sbagliando, avvertiteci.
4) Non saprei risponderti: ogni macchina ha i suoi pregi e i suoi difetti e, personalmente, le acquisterei tutte.
5) Segui le News e non resterai deluso.
6) No, se ti riferisci al catalogo della Next Computer, si tratta di un errore di impaginazione.

ECCE HOMO

Cara redazione di Game Pawa,
gradirei che rispondeste alle mie domande (per la serie "Bando alle ciance", NdR):
1) È già uscito il Mega CD europeo?
2) Come mai il Pc Engine costa così tanto? E il GT?
3) È vero che hanno smesso di vendere il Master System?
4) Uscirà una nuova console della Sega?
Distinti saluti,

Daniele Uggetti

It's answer Time!
1) Non ancora.
2) Il Pc Engine non è importato ufficialmente, quindi i negozianti possono venderlo al prezzo che più gli aggrada. Comunque, la console della Nec non è poi costosissima, in genere è venduta sotto le 300 mila lire. Per il GT, vale lo stesso discorso. Il prezzo è assai elevato anche in Giappone e in America ($289: 360 mila lire): aggiungetegli le spese di spedizione, la dogana, ecc. e scoprirete che i prezzi nostrani bene o male sono giustificati.
3) No.
4) Leggi risposta alla lettera precedente.

COSÌ PARLO' ZARATHUSTRA

Caro Matteo Bittanti,
ti scrivo con il numero 5 di Game Power sotto il naso, per porti qualche domanda.
1) Quando recensirete *Final Fight* per Super Nes?
2) Sulla copertina del vostro giornale c'è scritto che recensite anche giochi per Neo Geo e Pc Engine, ma non ce n'è neanche l'ombra. E che è, una fregatura per attirare la gente?
3) Come console, quale mi consigliate tra il Mega Drive e il Super Nes? (mi sono dimenticato che non ve lo dovevo chiedere, perché siete Super Nesisti, quindi conosco già la risposta)
4) Quale console portatile mi sconsigliate?
5) Cosa sarebbe 'sto Super Gameboy?6) Come ha fatto Dupont a dare 99% a *Zelda III*, il gioco più lento del mondo?
7) Quanto vi pagano per dare i voti alti o medio-alti al Super Nes?
8) Piccola curiosità, quanti anni avete voi recensori?
Please, pubblicate questa mia lettera al più presto,

Mr Valerio Miceli, il mago del joypad e dei coin-op (sono proprio un mago)

1) Mai. È troppo vecchio e comunque non gli darei più di 85%. Probabilmente sul numero di settembre troverete una retrospettiva su tutti i giochi usciti per Super Nes

in occasione del lancio della macchina anche in Italia.
2) Sulla copertina non c'è affatto scritto che "recensiamo" i giochi per le macchine suddette, la scritta è puramente indicativa e sta a significare che vengono trattate all'interno della rivista (cosa, tra l'altro, verissima). In ogni caso il Neo Geo e il Pc Engine sono troppo poco diffusi, almeno in Italia, per meritare più spazio. Se avete lamentele a proposito, fatele, e rumorose, perché fino ad ora non ne abbiamo ricevute, segno che di nechiani e di snkiani ce ne sono ben pochi...
3) No comment: quando la pianterai di lanciare accuse infondate e, lasciamelo dire, infantili e banali, facci un fischio.
4) Ti sconsiglio il Neo Geo, come console portatile è un po' ingombrante.
5) 'Sto Super Gameboy sarebbe una versione colorata dell'handheld più diffusa del mondo. Comunque ne parleremo ancora, checka alla voce News.
6) Zelda III *è favoloso, e se ti fa ribrezzo, ti conviene darti all'ippica.*
7) Aridaye: leggi risposta 3).
8) Troppi o troppo pochi a seconda dei punti di vista.

SPECIAL THANKS

Quattro righe di ringraziamento che vanno a Paolo Santagostino, che ha collaborato al numero 5 di Game Over e a Tiziano Toniutti, che sta lavorando insieme a me ai prossimi (ne vedrete delle belle). Se pensate di fare ridere, ma anche piangere, scrivete pure le vostre battute a GAME OVER (Via Aosta 2, 20155 Milano). L'ultimo ringraziamento del mese va a due membri dello staff di GP che pur non comparendo direttamente su queste pagine, svolgono la maggior parte del lavoro, e cioè i nostri grafici ed impaginatori: Maria e Dante, senza i quali probabilmente GP non uscirebbe nemmeno in edicola.

LA GAIA SCIENZA

Caro Game Power,
sei la migliore rivista del globo, ma saresti veramente perfetta se dedicassi almeno tre pagine al mese agli arcade (no, il tombino non c'entra, mi riferisco ai coin-op), anche perché hanno molto a che spartire con le console, a differenza dei computer. Spero che questa mia proposta venga vagliata, nel frattempo, vi rivolgo qualche domanda:
1) A quando una conversione per Super NES di *King of the Dragons*?
2) La Sega convertirà *Arabian Night* per Megadrive, meglio Mega CD?
3) Qual è la simulazione automobilistica da sala che preferite?
4) Uscirà un *Kick Off II* per Super Nes?
Porgendovi una barca di saluti, vi saluto (scusate il gioco di parole)

Stefano Rosa

Valuteremo attentamente la proposta.
1) Beh, considerato che il Super Nes ha priorità assoluta per i giochi della Capcom, penso che il bellissimo King of Dragons *(ma anche* King of the Round, *se è per questo) uscirà entro la fine dell'anno.*
2) Arabian Night *è un super gioco, con degli sprite enormi, che ricorda moltissimo i giochi al laser dei primi anni Ottanta, ma è molto più interattivo. Certo, il Mega CD è potente, almeno sulla carta, ma sinceramente non so quanto una versione su disco compatto possa imitare questo favoloso coin-op.*
3) Personalmente ritengo F1 Exhaust Note *un mega gioco!*
4) Pare proprio di sì: Dino Dini sta alacremente lavorando su una versione remixata e finalmente giocabilissima del noto Kick Off/Pro Soccer *che dovrebbe uscire sempre sotto etichetta Imagineer per Natale.*

PIRATI CON IL JOYPAD II

Caro MBF,
Ho letto la tua risposta apparsa sul numero 5 alla lettera "PIRATI CON IL JOYPAD" e mi trovo in disaccordo su diversi punti. Tanto per cominciare, mi sembra che i prezzi dei giochi per console siano assurdi: siamo in balia di negozianti affamati di soldi (i nostri). I giochi per Super NES costano come due Gameboy: ma vi sembra giusto? La pirateria è sbagliata moralmente, ma è la giusta risposta ad una situazione sbagliata: se i prezzi dei giochi dimezzassero, probabilmente nessuno avrebbe sentito il bisogno di inventare Mega Beck Up o Magic Drive o altre diavolerie simili. [...].
Sono certo che in pochi anni la pirateria si affermerà in tutto il mondo e, sinceramente, la cosa mi fa molto piacere.
Per concludere, gradirei che la mia lettera venisse pubblicata e vorrei sapere cosa ne pensano gli altri lettori.

Marco Castiglioni (Ve)

I prezzi dei giochi per console non sono poi così elevati, soprattutto se si tiene conto della qualità. Quando anche il Super NES verrà distribuito regolarmente dalla Mattel, i giochi verranno venduti a dei prezzi che si auspicano inferiore a quelli attuali (alcuni arrivano a costare 180 mila lire!!!). Comunque, per arrivare al tema centrale della tua lettera, la pirateria non è affatto la "giusta risposta ad una situazione sbagliata", perché genera conseguenze talvolta apocalittiche sul mercato: fallimento di software house (quindi diminuzione del numero dei giochi), impoverimento della qualità del software, aumento dei prezzi dei giochi, disinteresse dei programmatori, crisi del mercato indi collasso dell'intero settore. Inoltre, non so se ti possa interessare, è ILLEGALE. Non sono molto d'accordo, inoltre, sull'idea che una diminuzione dei prezzi avrebbe stroncato la pirateria: da che mondo e mondo, nulla sembra efficace contro questa piaga. Forse l'unica cosa è il buonsenso: piratare cartucce è il modo migliore per uccidere la vostra amata console... Ne vale la pena? Un'ultima cosa: non sono così pessimista per il futuro. Stento a credere che dei colossi come Nintendo e Sega lascino che qualche fabbrichetta di quart'ordine immetta sul mercato copiatori e cloni in modo così spudorato. Entrambe le case produttrici di console sono famose per la mania di fare causa (vincendo quasi sempre) a chiunque cerchi di infrangere il loro copyright, per cui spero che il fenomeno pirateria per console possa essere spazzato via da qualche avvocato in gamba, pagato abbondantemente dai boss delle console. La situazione per il mercato degli home computer era diversa, perché le software house hanno certamente meno potere dei colossi delle console e quindi anche mezzi limitati per intraprendere lunghe diatribe in tribunali con dispendio di soldi assai più elevato. Marche come Commodore o Atari o Ibm non proteggono affatto gli sviluppatori, che lavorano in modo indipendente sotto proprie etichette. È proprio per questo che le software house, fallendo o cambiando mercato, hanno compromesso il marcato degli home computer, mentre, a mio parere, lo stesso non si verificherà, o almeno in maniera minore, per quello delle console, almeno spero (Il Pendolino di MBF, NdR) Sempre, ovviamente, che i "Big" (Sega, Nintendo, Nec) intervengano massicciamente, anche a costo di scatenare gli Yakuza di Tokio (spero proprio di no! NdR).

LA VOLONTÀ DI POTENZA

Ciao Game Power,
mi chiamo Niccolò, è la seconda volta che vi scrivo, e possiedo un Atari Lynx. Ti scrivo per porti delle domande e sottolineare quelli che ritengo essere dei difetti di GP.
Per me, e forse anche per altri, 5 mila lire sono un po' troppo per una rivista di 96 pagine, di cui 10 sono di pubblicità, e pensare che esistono mensili con più pagine della vostra e costano addirittura meno? (Ah, sì? E quali sarebbero? NdR).
Adesso devo porvi delle domande:
1) È vero che il Super Nintendo sarebbe identico al Super NES americano?
2) Se comprassi un Game Gear versione giapponese, potrei usare le cartucce della versione americana e viceversa? Oppure ci vuole un adattatore?
3) Come mai non presentate più giochi per GG, Lynx e PC Engine GT? Sembrano console inesistenti?
4) Che differenza c'è fra il primo ed il secondo Lynx?
5) Ho visto che è in circolazione una nuova console portatile in bianco e nero che si chiama Gig Gamate. Di che cosa si tratta? Ha forse qualcosa da invidiare al Game Boy?
6) Che cos'è lo "scrolling" di un gioco? E un coin-op?
7) Ci si può abbonare a GP?

Nicolò Palesello Mestre (Ve)

Caro Nicolò, scusa se ho tagliato la tua lettera, ma 22 domande erano veramente troppe, inoltre alla maggior parte ho già risposto in altre lettere. Comunque, beccati queste:
1) No.
2) Sì.
3) Dedichiamo più spazio alle console di casa, è vero, ma non mi sembra che lo spazio dedicato ai portatili sia poi così ristretto: anzi, direi che è proporzionale alle loro dimensioni, eh, eh.
4) Le dimensioni: il secondo è più maneggevole e contenuto, inoltre lo schermo è leggermente più largo. Teoricamente le batterie dovrebbero durare di più anche perché è stata eliminata la retroilluminazzione.
5) È una console in bianco e nero che produce giochi di qualità quasi sempre inferiore ai giochi del Gameboy.
6) Lo scrolling è il movimento del fondale o background di un gioco così come appare sullo schermo. Può essere orizzontale (da sinistra a destra, per esempio R-Type), *verticale (dal basso all'alto,* Xenon II) *o multidirezionale* (Legend of Zelda). *Un coin-op è semplicemente un gioco da bar. Comunque, se vuoi saperne di più, ti consiglio di seguire i Glossari di Game Over.*
7) Yo, man! Basta dare un'occhiata al colophon!

LA NASCITA DELLA TRAGEDIA DALLO SPIRITO DELLA MUSICA

Caro Gheim Pauà,
hai l'onore di leggere la lettera di colui il quale ha scoperto l'utilità del mitico box "sotto controllo": serve a conoscere la funzione dei vari tasti!!!
(È una teoria che merita un approfondimento, comunque mi sembra abbastanza azzardata, NdMBF).
Dopo questa sconvolgente notizia (ipotesi, prego, NdMBF) vorrei anche specificare a chi serve: a chi compra le cartucce piratate che sono notoriamente prive di istruzioni originali (io, per esempio, per doppiarmi i giochi per Game Boy uso la doppia piastra del mio stereo Hitachi Ciccabum).
Ora, dopo aver finito di dire stupidaggini, vorrei porvi qualche domanda: cosa ne pensate del cosmopolitismo concretamente sviluppatosi socialculturalmente in astensione contrapposto al parallelismo neologistico acquisito del metafisico convinto? (42, NdMBF).
Vi ringrazio anticipatamente per la risposta (allora è una moda, NdMBF).

Mauronzio alias Protano Mauro (Latina)

Piesse
Vorrei sapere se sono un supergiocatore o se sono i giochi per Game Boy ad essere così facili: io risparmio per un mese (non mangio, non mi lav,o, non compro i giornali, a parte Game Power, ovviamente) e poi mi compro un gioco che finisco in un giorno...
La risposta è 42.

MA NON SI UCCIDONO COSÌ ANCHE I CAVALLI?

Oggi ho finito un gioco per Atari Lynx.
Era ferito, capite, non potevo vederlo soffrire, per cui l'ho finito con un colpo di rivoltella. Adesso mi sento da cani: è giusto dare il colpo di grazia ai giochi?

M.C. Giano (Not from Milan, but from Pregnana)

Invece di dargli il colpo di grazia, dovresti dargli la grazia.

COMUNICAZIONE DI SERVIZIO

Salve, sommi redattori di Gheim Pauà,
volevo stupirvi con effetti speciali o cose del genere, ma data la semplice ragione che non ci sono riuscito, cercherò di sgraffignare la vostra attenzione con questa lettera.
Per cominciare vi dirò che la rivista è favolosa.
Poi continuerò dicendo che ho 13 anni, un Game Boy (e forse tra poco tempo un Megadrive) e che ho intenzione di porvi una domanda che non mi fa dormire dai remoti tempi di K, cosa significano le iniziali NdR che mettete alla fine di ognuna delle vostre battute demenziali?
Vorrei esprimere il mio giudizio sulla lettera di Achille Antares, apparsa sul numero 3 di GP: penso anch'io che queste pagine non devono ridursi ad una stupida sfida tra le console ed i loro possessori!
Mi congratulo molto con Random perché nella foto in cui fa la foca con il joypad del Super NES è venuto molto bene, e un grosso ringraziamento a tutti coloro che avranno il coraggio di leggere la mia lettera.
Un grosso saluto dal vostro *Super Mario Bros III*, ooops, mi è scappato il joypad!

Gabriele Masala

Ciao by Daniel '92

PS
Non sperate di esservela cavata solo con questa lettera.

"Ndr" sta per "Nota del Redattore", e serve a distinguere le nostre battute da quelle dei lettori o dei recensori. Chi c'è dietro? I redattori stessi, senza dimenticare le infiltrazioni di calcare del megaboss Albini o del sommo caporedattore Rossetti. Da altre parti la moda delle note redazionali ha raggiunto livelli così assurdi che leggere lettere o recensioni è diventata un'impresa pressoché impossibile.
Ah, Random è commosso per i complimenti e sta già pensando di imitare, sempre con l'ausilio del multifunzionale joypad del Fammy, un mammuth: l'unico problema è che non riesce a posizionarlo sulla testa a mò di corna, anche il nastro isolante sembra non funzionare.

DELIRI EPISTOLARI

Inabilita redazione di Game Power,
sono un tranquillo ragazzo di 89 anni e frequento la prima asilo. A poco a poco mi sto convincendo sulle innumerevoli bellezze della vostra rivista. Di voi mi piace soprattutto il tatto con il quale affrontate le cose (?, NdR). Lasciando perdere questa parte introduttiva, vorrei porvi degli ardui quesiti tratti dal Master Quiz:
1) Sapete se, per un purissimo caso, uscirà *Dylan Dog* per Nes o Super Nes?
5)*Sonic* fa concorrenza a Flash o Flash fa concorrenza a *Sonic*?
23) Chi è il più bello in redazione? (Zia Marisa)
879) Quanti giochi di baseball sono disponibili per Nes?
5674) Faccio bene a lavarmi i capelli con Dixan?
5643745) Cip e Dale per Nes è un bel gioco?
I numeri mancanti delle domande sono disponibili attraverso vaglia postale.
Vi saluto anche se sono un po' triste: dopo avermi tolto tutto, ora anche Tele +2 mi ha tolto WRESTLEMANIA 8. Secondo voi la vita è un sogno o i sogni aiutano a vivere meglio? Noooo, ora imito anche Marzullo, sono proprio a pezzi!

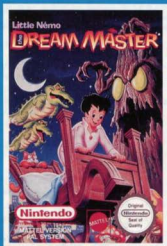
Agostinator

PS
Se volete salvare un videogiocatore a pezzi scrivete a:
CLUB DEI VIDEODEPRESSI
Via Gramsci 9
Cavenago d'Adda (Mi)
E che Hogan ci salvi sopprimendo Dan Peterson!
People are still having sex and nothing seems to stop them...

1) No, e lo dubito fortemente anche in un immediato futuro... Ma Carlà è imprevedibile...
23) You got it: Zia Marisa!
879) Tanti.
5674) Solo se usi la versione antiforfora e bloccatartaro.
5643745) Chip'n'Dale? *Non è male (ma se vuoi saperne di più leggi la recensione di questo numero).*

THE LAST WORD

Bene, la Apposta è finita, ridendo e scherzando siamo arrivati al settimo numero di GP, il sole caldo annuncia che la bella stagione è arrivata, o quasi (domani sicuramente nevicherà) e Yoshi, intanto, continua a papparsi le mele. Game Power cresce di numero in numero, tra poco dovremo comperargli dei vestiti nuovi perché in quelli vecchi non entra più, e tutto questo anche per merito vostro. I vostri consigli, le vostre critiche, i suggerimenti, sono serviti spesso ad indirizzarci verso la direzione che riteniamo giusta. Continuate così, il meglio deve ancora venire.
Nei prossimi mesi lanceremo diverse nuove iniziative che siamo sicuri apprezzerete. Nel frattempo vi invito nuovamente a spedire delle foto che vi ritraggono mentre siete impegnati a giocare con la vostra console preferita. Più sono demenziali e meglio è. Intanto, divertitevi, fratelli, senza dimenticare che la fine dell'anno scolastico è vicina, quindi, come direbbe Zia Marisa: prima lo studio, poi *Mario*. E dopo questa paternale,

CIAOATTTUTTTI!

Gommosamente, MBF

VENDITA PER CORRISPONDENZA

GET READY!

☎ 051/948119
☎ 051/948251

MEGA DRIVE

- Mega Drive Pal L 250.000
- Mega Drive Scart L 250.000
- Mega CD Pal L 700.000
- Mega CD Scart L 680.000
- Mega CD Scart + Mega Drive Scart L 910.000
- Convertitore JAP/ITA L 25.000

Cartucce Americane

- Alysia Dragon L 104.000
- Batman L 104.000
- Caliber 50 L 84.000
- California Games L 104.000
- Desert Strike L 104.000
- F22 Interceptor L 94.000
- Fatal Rewind L 89.000
- Ishido L 64.000
- James Pond L 89.000
- John Madden 92 L 89.000
- Jordan Vs. Bird L 99.000
- Kevin Kid TELEFONARE
- Musha Aleste L 99.000
- NHL Hockey L 89.000
- Road Rush L 89.000
- Robocod L 94.000
- Rolling Thunder 2 L 109.000
- Super Off Road L 99.000
- Super Volleyball L 84.000
- Swamp Thing TELEFONARE
- Syd of Valis L 104.000
- Terminator TELEFONARE
- Terminator 2 TELEFONARE
- The Immortal L 89.000
- Trampoline Terror L 99.000
- Two Crude Dude L 104.000
- Winter Challenge L 109.000
- Zombie High TELEFONARE

Telefonare per le ultime novità

Cartucce Giapponesi

- Aereo Blaster L 84.000
- Alien Storm L 59.000
- Alisia Dragoon L 89.000
- Altered Beast L 40.000
- Arrow Flash L 59.000
- Assault Suit Leynos L 54.000
- Atomic Robokid L 54.000
- Badomen L 79.000
- Battle Ship Gomola L 94.000
- Bonanza Bros L 59.000
- Chameleon Kid L 89.000
- Crack Down L 49.000
- Dahna L 109.000
- Devil Crush L 104.000
- El Viento L 99.000
- Elemental Master L 64.000
- F1 Circus L 89.000
- F1 Gran Grand Prix L 89.000
- F1 Hero L 89.000
- Fantasia L 69.000
- Fighting Master L 89.000
- Golden Axe 2 L 85.000
- Grandslam Tennis TELEFONARE
- Gynoug L 69.000
- Hell Fire L 54.000
- Hunter Yoko L 69.000
- Jewel Master L 59.000
- Joe Montana II L 79.000
- Ku-Ga L 89.000
- Legend of Raiden L 69.000
- Magical Hat Turbo L 59.000
- Marvel Land L 74.000
- Mercs L 79.000
- Mickey Mouse L 74.000
- Midnight Resistance L 94.000
- North Star Ken L 99.000
- Out Run L 59.000
- Quackshot L 85.000
- Rent a Hero L 89.000
- Rolling Thunder 2 (Mega Drive Jap.) L 94.000
- Runark L 94.000
- Senjo-No-Ohkam L 79.000
- Shikingo L 59.000
- Slime Word L 89.000
- Sonic L 70.000
- Spider Man L 59.000
- Steel Empire L 99.000
- Street of Rage L 75.000
- Strider L 69.000
- Thunder Fox (Mega Drive Scart) L 79.000
- Thunder Pro Wrestling (Mega Drive Jap) L 94.000
- Toky (Juju Legend) L 84.000
- Turbo Out Run L 69.000
- Two Crude Dude (Crude Buster) L 104.000
- Undeadline L 89.000
- Wadona Forest L 69.000
- Whip Rush L 54.000
- Wonderboy 5 (Mega Drive NTSC) L 84.000
- Zero Wings L 94.000

Telefonare per le ultime novità

Giochi per Mega CD

- Ernest Evans L 104.000
- Fray Area L 94.000
- Funky Horror Band L 79.000
- Heavy Nova L 94.000
- Sol Feace L 94.000

NEO GEO

- Neo Geo (vers. ufficiale italiana) Più 1 gioco in regalo (*) L 575.000
- Secondo Joystick L 111.000
- Memory Card L 62.000

Cartucce

- * Nam 75 L 109.000
- Magician Lord L 169.000
- Riding Hero L 169.000
- Ninja Combat L 169.000
- Super Spy L 169.000
- * Cyber Lip L 109.000
- * Puzzled L 109.000
- * League Bowling L 109.000
- Top Player Golf L 169.000
- Baseball Star Professional L 169.000
- Sengoku L 215.000
- Ghost Pilot L 215.000
- King of Monster L 215.000
- Blue's Journey L 169.000
- Alpha Mission II L 215.000
- Crossed Sword L 250.000
- Super Baseball 2020 L 215.000
- Eightman L 250.000
- Roboarmy L 215.000
- Trash Rally L 250.000
- Fatal Fury L 250.000
- Soccer Brawl L 250.000
- Football Frenzy L 250.000
- Burning Fight TELEFONARE
- Legend of succes of Joe TELEFONARE
- Mutation Nation TELEFONARE
- Last Resort TELEFONARE

SUPER FAMICOM

- Super Nes System L 420.000
- Super Scope 6 (Bazooka con 6 giochi) L 159.000
- Super Famicom Pal L 460.000
- Super Famicom Scart-RGB L 450.000
- Convertitore USA/JAP L 35.000
- Convertitore JAP/USA L 40.000

Cartucce Americane

- Addams Family L 129.000
- Burt's Nightmare (Simpson) TELEFONARE
- Bill Lambers Combat Basketball L 124.000
- Blues Brothers TELEFONARE
- Bulls Vs. Lakers TELEFONARE
- Castelvania 4 L 119.000
- Chess Master L 124.000
- Drakken L 129.000
- Dream TV TELEFONARE
- Final Fantasy 2 L 139.000
- Final Fight L 119.000
- F. Zero L 114.000
- Gun Force TELEFONARE
- Hole in One L 119.000
- Hook TELEFONARE
- Home Alone L 109.000
- Hudson Hawk TELEFONARE
- Jetson TELEFONARE
- Jhon Madden Football L 129.000
- Joe & Mac L 119.000
- Lagoon L 129.000
- Legend of Mystical Ninja L 124.000
- Naxat Pinball TELEFONARE
- Paperboy 2 L 124.000
- Pit Fighter L 119.000
- RPM Racing L 119.000
- Sim City L 114.000
- Super Bases Loaded L 119.000
- Super Battle Toads TELEFONARE
- Super EDF L 119.000
- Super Off Road L 129.000
- Super Scope 6 (Bazooka con 6 giochi) L 159.000
- Super Smash TV L 119.000
- Super Tennis L 114.000
- Super WWF Wrestlemania L 124.000
- The Simpson TELEFONARE
- True Golf Classic L 124.000
- Tyson Punch TELEFONARE
- Ultraman L 134.000
- Un-Squadron L 119.000
- X-Man TELEFONARE
- YS'S 3 L 129.000
- Zelda 3 L 134.000

Telefonare per le ultime novità

Cartucce Giapponesi

- Area 88 L 109.000
- Boxing L 139.000
- Castelvania 4 L 120.000
- Contra Spirit L 134.000
- Cyber Formula L 129.000
- F1 Exaust Heat L 140.000
- F1 Grand Prix L 140.000
- Final Fight L 119.000
- Final Fight GUY (+ cd musicale) L 160.000
- F-Zero L 119.000
- Goemon the Worrior L 129.000
- Hat Trick Hero L 129.000
- Hyper Zone L 105.000
- Joe & Mac L 124.000
- Last Fighter Twin L 129.000
- Lemmings L 119.000
- Monkey Adventure L 120.000
- Pilot Wings L 129.000
- Ranma 1/2 L 129.000
- Rocketeer L 129.000
- RPM Racing L 119.000
- Rushing Beat L 129.000
- Soul Blader L 124.000
- Super Adventure Island (Wonderboy) L 139.000
- Super Aleste TELEFONARE
- Super EDF L 119.000
- Super Fire Pro Wrestling L 125.000
- Super Formation Soccer L 124.000
- Super Ghouls & Ghost L 134.000
- Super Mario World L 124.000
- Super R-Type L 105.000
- Super Tennis L 124.000
- Thunder Spirit L 124.000
- Top Racer L 124.000
- Xardion L 124.000

Telefonare per le ultime novità

PC ENGINE

- PC Engine GT (Portatile) L 530.000

Cartucce per PC Engine

- Adventur of Chris L 89.000
- Adventure Island L 89.000
- Cyber Core L 79.000
- Darius Plus L 84.000
- Doreamon L 84.000
- Dragon EGG L 79.000
- Fighting Run L 89.000
- Final Solidier L 74.000
- Gradius L 89.000
- Hatris L 89.000
- Hero Agedama L 89.000
- Hit the Ice L 89.000
- Honey Sky L 89.000
- Jackie Chan L 95.000
- Magical Chase L 95.000
- Ninja Spirit L 79.000
- Operation Wolf L 84.000
- PC Kid 2 L 89.000
- Power Elevan L 69.000
- Power Golf L 79.000
- R-Type L 74.000
- Salamander L 89.000
- Show Mamotarol L 84.000
- Son Son 2 L 84.000
- The Adventur Boy 2 L 84.000
- Toy Shop Boy L 89.000
- Tricky L 89.000
- TV Sport Football L 89.000
- Vigilante L 74.000
- Wander Mono L 69.000

GAME GEAR

- Game Gear L 250.000

Cartucce per Game Gear

- Aleste L 69.000
- Ax Battler L 49.000
- Baseball L 59.000
- Champion Boxing L 64.000
- Columns L 49.000
- Donald Duck L 64.000
- Forbidden City L 54.000
- Fray L 64.000
- Gear Stadium L 49.000
- GG Shinoby L 59.000
- Galby L 49.000
- G-Loc L 64.000
- Hally Wars L 64.000
- Head Buster L 44.000
- House of Tarot L 49.000
- Kinetik L 49.000
- Magical Guy L 64.000
- Mappy Land L 54.000
- Moncao GP L 54.000
- Ninja Gaiden L 54.000
- Out Run L 49.000
- Pengo L 49.000
- Sonic L 59.000
- Squeek L 54.000
- Super Golf L 59.000
- Wall of Berlin L 49.000
- Wonder Boy L 69.000
- Woody Pop L 54.000

Per ragioni di spazio non possiamo elencare tutta la merce disponibile.

di Andrea Geraci

Vendite per corrispondenza:
Tel. 051 / 948119 - 948251
P. IVA 01517331201
COD. FISC. GRCNDR68M11Z315G

Orario di apertura:
9.30 - 13.30 / 14.30 - 19.30
Dal Lunedì al Sabato

Condizioni di vendita:

Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.

Spedizioni a mezzo posta o mezzo corriere espresso.

Massimo rispetto dei tempi di consegna concordati.

ACTIVISION

La Activision non ha certo ignorato il NES, realizzando ben tre titoli molto interessanti. Il primo è *Sword Master*, un magnifico fantasy action game che ricorda moltissimo *Rastan*. Il guerriero che interpretate ha la capacità non-comune di saltare fino a sei volte consecutivamente oltre a utilizzare mosse d'attacco varie ma tutte ugualmente letali. Secondo Nintendo Power, la rivista ufficiale della Nintendo, *Sword Master* è uno dei migliori giochi di sempre, e dalle foto non mi sentirei autorizzato a contraddirla.

Sword Master

Il secondo titolo è un tie-in, ispirato al film più riuscito di Bruce Willis, *Die Hard* (Trappola di cristallo), che vede impegnato il macho man della situazione a liberare gli ostaggi rapiti da una gang terrorista senza scrupoli impossessatasi di un grattacielo. Il gioco ricorda vagamente *Alien Syndrome* e vanta degli avversari non comuni. Infatti il gioco sarebbe stato realizzato utilizzando un sofisticato sistema di intelligenza artificiale mai sfruttato in precedenza per il NES: i criminali utilizzano delle strategie che variano a seconda del vostro comportamento e sono perciò assai meno vulnerabili dei beoti del film. Il gioco vi permette di utilizzare ogni sorta di aggeggio reperibile (scale, armi, ascensori ecc). Non mancano scene digitalizzate direttamente dal film e diversi finali, per rendere il gioco ogni volta originale.

Il terzo titolo è *Ultimate Air Combat*, che pretende di essere la simulazione di volo più realistica mai apparsa su NES. Vediamo la scheda tecnica: addirittura 4 megabit di grafica, tre aereoplani fra cui scegliere (F14 Tomcat, F18 Hornet e Harrier), 33 missioni, 9 livelli di gioco, scenari diversi (oceano, giungla, porti), armi futuristiche (lasers, armi sperimentali) nonché i classici missili Maverick, Sidewinder, Vulcan, ecc. Oltre 20 voci digitalizzate del vostro copilota dovrebbero tenervi svegli in caso di appisolamenti repentini. Se la giocabilità sarà proporzionale alla tecnica, avremo un Powergame!

Die Hard

Ultimate Air Combat

Marble Madness

VIRGIN GAMES

Se la Sales Curve si dedica esclusivamente alle macchine della Nintendo, la Virgin è il portabandiera europeo della Sega. Numerosi i titoli presentati:

MEGADRIVE
Chuck Rock **Giugno**
Terminator **Giugno**

Chuck Rock

European Club Soccer

Corporation **Giugno**
European Club Soccer **Luglio**
Speedball II **Agosto**
Xenon 2 **Agosto**
Another World **Ottobre**
MC Kids 2 **Ottobre**
Mega-lo-Mania **Novembre**
Superman **Novembre**
MASTER SYSTEM
Chuck Rock **Giugno**
Marble Madness **Giugno**
Arcade Smash Hit **Giugno**
Terminator **Giugno**
Speedball **Luglio**
Xenon 2 **Luglio**
Tin Tin On the Moon **Settembre**
Robin Hood **Dicembre**
MC Kids 2 **Dicembre**
Speedball 2 **Gennaio 1993**

Mega-lo-Mania

Come vedete, la maggior parte dei giochi annunciati sono conversioni di mega-hit apparsi tempo fa su Amiga. Non mancano dei veri e propri capolavori come Another World un action-game della Delphine che mixa con successo Prince of Persia e animazioni da cartone animato con la struttura di gioco dei laser-games, ma è molto più giocabile e interattivo; Mega-lo-Mania è un clone di Populous più immediato e altrettanto coinvolgente; Superman è il videogioco ispirato al cryptonico Clark Kent. Nei prossimi mesi troverete anteprime individuali, foto e, possibilmente anche le recensioni.

YOU READ IT... FIRST!

SCOOP! MATSHUSHITA E EA LANCIANO UNA NUOVA CONSOLE!

Sembra incredibile, ma la Matsushita, compagnia specializzata nella realizzazione di sofisticatissimi chip per computer e console e l'Electronic Arts, la software house più importante d'America, stanno dando gli ultimi ritocchi a quello che potrebbe diventare il nemico numero uno di Nintendo e Sega. Si tratta di una nuova console + CD ROM, probabilmente a 16-Bit, più veloce e potente del Mega CD, Wonder Mega e Super CD NES. Sebbene i responsabili della EA, preoccupati di eccessiva pubblicità che potrebbe incrinare i rapporti con Sega e Nintendo, smentiscano seccamente, è fondato pensare che nella primavera del 1993 la macchina sarà lanciata contemporaneamente in America e Giappone, supportata da almeno cinque titoli della EA stessa. Il prezzo non è ancora noto, ma approfondiremo l'argomento sui prossimi numeri di GP.

SPECIALE BATMAN

Il film sta per scuotere l'America: mai sequel era stato così atteso. *Batman Returns* raggiungerà il grande schermo dei cinema statunitensi il prossimo luglio, e la campagna pubblicitaria per lanciare film e gadget si annuncia apocalittica. Il film uscirà, inoltre, il 10 luglio in più di 300 sale cinematografiche anche in Inghilterra e Irlanda. Batman è ancora Michael Keaton, mentre Danny De Vito è l'obe-

ssimo Penguin. La stupenda Michelle Pfeiffer veste i panni di Catwoman. Ma secondo la Warner Bros il film presenterà altri rivali a sorpresa... Inoltre sarà lanciata una nuova serie a cartoni animati ispirata al film e tonnellate di fumetti riempiranno le edicole. Batmania again.
Occupiamoci di videogiochi. Il gioco ispirato al pipistrellone volante uscirà in tutti i formati possibili e immaginabili, e le prime versioni (Amiga-Atari ST-8 bit) raggiungeranno l'Europa dopo l'estate. *Batman Returns* è attualmente in programmazione dalla Konami, ed uscirà in formato NES, Super NES e Gameboy nei primi mesi del 1993. Il gioco uscirà anche per Megadrive, Master System e Game Gear sempre nello stesso periodo, ma sarà realizzato dalla Sega e non sarà uguale a quello per le console della Nintendo. La Atari sta personalmente programmando il gioco per Lynx, VCS (!!!) e Jaguar (?). Non mancheranno, naturalmente, decine di giochilli a cristalli liquidi Tiger, distribuiti in Italia dalla Gig. I primi screenshots sui prossimi numeri.

UNA TRIBÙ CHE BALLA

Questo spazio è diventato ormai immancabile sulle pagine di Gheim Pauà visto il successo riscontrato tra i lettori. Ci proponiamo infatti di concentrare in poche righe mondi solo apparentemente diversi nel momento in cui entrano in contatto, cosa che, negli ultimi tempi, avviene sempre più spesso. Non sprechiamo quindi spazio vitale e passiamo subito alle mega notizie. È sempre più *Ken il Guerriero*! La versione del Super NES ispirata al mito della sacra scuola di Hokuto esce proprio questo mese in Giappone ed è attesa in Europa per il prossimo. Il titolo mantiene tutta la violenza dell'omonimo manga e si preannuncia megalitico. Ma la Sega non poteva certo restare con le mani in mano, tant'è che contemporaneamente alla versione Nintendo è atteso *Last Battle II* per Megadrive, del quale speriamo di fornire maggiori dettagli nei prossimi numeri.

Ken il Guerriero

Conan

segue a pag.14

HUDSON SOFT

La software house creata nel 1973 sta diventando sempre più importante: non solo supporta abbondantemente le macchine della Nec, ma ha cominciato a convertire i super hit del Pc Engine anche per Amiga e NES. E proprio della console a 8-bit della Nintendo abbiamo intenzione di parlare: quattro titoli megalitici sono stati presentati: *Jackie Chan's Action Kung Fu*, *Atomic Punk* (noto come *Dynablaster* su Amiga e Pc Engine), *Adventure Island* (clone spudorato di *Wonderboy* già apparso su Super NES) e *Adventure Island 2*, il seguito dell'omonimo gioco. Sono previste versioni per Game Boy.
Bella lì, Hudson!

Atomic Punk

Atomic Punk

Adventure Island

Adventure Island

Adventure Island

STORM-SALES CURVE

La Storm, altra etichetta nota ai computeristi più maniaci ha presentato diversi giochi massicciamente interessanti.

• SUPER SWIV
(Super NES)
Insieme a *Xenon 2* è lo spara-e-fuggi a scorrimento verticale più bello per Amiga, e finalmente appare anche su Super NES, con il vantaggio di avere 256 colori su schermo e una giocabilità facilitata dal joypad. Scegliendo tra un elicottero ed una jeep ultra corazzati dovrete affrontare miliardi di avversari poco inclini a ricevere visite. *Super SWIV* sarà disponibile nei primi mesi del 1993.

• RODLAND
(NES, Gameboy)
Oltre al già citato *Castelian* (*Nebulus*), la Sales Curve ha realizzato per NES e Gameboy (ma una versione Super NES è in programmazione) un'altro platform game "carino". Sulla scia di *Bubble Bubble*, *Rainbow Islands* e *The New Zealand Story*, eccovi *Rodland*, già apprezzato dai possessori di Amiga e Atari ST. Quarantaquattro livelli, mostri di fine mazione da cartone animato, diciotto tipi di avversari diversi, *Rodland* sarà sicuramente un hit del prossimo Natale.

• INDY HEAT
(Super NES, Gameboy)
Uno dei cloni più riusciti di *Super Sprint* approda anche sulle console Nintendo. Tre piccole, ma veloci, macchinine affrontano una serie di circuiti, (10 in totale), irti di insidie, curve a gomito, a mento, a ginocchio, mega paraboliche, ecc, con la possibilità di raccogliere soldi per acquistare pezzi di ricambio per la propria vettura. Il titolo uscirà nel secondo quarto del 1993.

• LANMOWER MAN
(Super NES, NES, Gameboy)
Sicuramente il titolo più atteso tra tutti. Il gioco è ispirato all'omonimo recentemente trasformato in film. E che film! Completamente realizzato con alcune delle animazioni computerizzate più impressionanti della storia, *The Lanmower Man* si presenta come "Il primo film a Realtà Virtuale" della storia!!! Ora, mi chiedo cosa vedremo su Gameboy, ma questo è pleonastico...

Rodland

Super Swiv

INTERNATIONAL

DI ANTONIO CIAMPITTI

ORDINARE ALLA NEXT È FACILE!

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO TEL. 02/93505280

VIA BUGATTI, 13 20017 RHO - MI

ORDINAZIONI TEL. 02/93505942

FAX 02/93505219

NEXT E DOVE VUOI! UNA RETE DI DISTRIBUTORI CHE VI GARANTISCE UN SERVIZIO DI CONSEGNA IN TUTTA ITALIA.

SPEDIZIONI A MEZZO CORRIERE FINO A 25 KG L. 18000

SPEDIZIONE POSTALE L. 7.500

MODALITÀ DI PAGAMENTO: CONTRASSEGNO BONIFICO BANCARIO CARTE DI CREDITO AMERICAN EXPRESS VISA - CARTA SI EUROMASTER CARD

NEXT È GARANZIA! I NOSTRI PRODOTTI SONO GARANTITI 1 ANNO DALLA DATA DI ACQUISTO. SONO ESCLUSI I MATERIALI DI CONSUMO O SOGGETTI AD USURA

IL MATERIALE ORDINATOCI, POTRÀ ESSERE DA NOI SOSTITUITO CON LA MEDESIMA MERCE. SARETE RIMBORSATI SE NON SODDISFATTI.

SEGA GAME GEAR £. 270.000

Aleste	58.000	Fantasy Lov	48.000	Magical Guy	40.000
Alex Kidd	58.000	Fantasy Zone	39.000	Mappy Land	50.000
Ax Battler	58.000	Galaga	84.000	Mickey Mouse	50.000
Bare Knuckle	83.000	Gear Stadium	55.000	Monaco GP	50.000
Baseball	39.000	GG Shinobi	69.000	Netzteil	54.000
Battery Pack	100.000	Golby	50.000	Ninja Gaiden	54.000
Berlin Wall	100.000	G - Loc	36.000	Out Run	60.000
Bhi Kin	74.000	Harley Wars	50.000	Pengo	65.000
Columns	45.000	Head Buster	50.000	Pro Baseball	76.000
Dragon Crystal	55.000	Kinetic Connection	50.000	Psychic World	50.000
				Putt & Putter	50.000
				Rastan Saga	50.000
				Ryukyu	90.000
				Shadow Dancer	42.000
				Shi Kin Jo	74.000
				Shinobi	74.000
				Skweek	74.000
				Super Hang On	58.000
				Super Golf	39.000
				Super Shinobi	74.000
				Wagan Land	115.000
				Wonder Boy	59.000
				Woody Pop	59.000
				Zan Gear	59.000

CD ROM PER SEGA MEGA DRIVE £. 650.000

SUPER FAMICOM £. 399.000

Actraisers	120.000	Castelvia IV	180.000	F-Zero	95.000	Raiden Dentetsu	144.000
Area 88	153.000	Darius	140.000	Gainground	72.000	SD Great Battle	123.000
Augusta Golf	151.000	Darius Twin	100.000	Gamba League Baseball	132.000	SD Gundam	109.000
Baseball	151.000	Dodgeball	170.000	Ghoust Goulds	169.000	Sim City	108.000
Battle Dodge Ball	143.000	Duageon Masters	170.000	Goemon	133.000	Super Chinese World	108.000
Big Run	91.000	Final Fight	130.000	Gradius III	127.000	Super E.O.F.	175.000
				Gundam '91	122.000	Super Gould & Ghoust	140.000
				Hansei Daibouken	122.000	Super Formation Soccer	159.000
				Hole in One	155.000	Super Mario World	130.000
				Hyper Zone	160.000	Super R-Type	160.000
				Jerry Boy	170.000	Super Stadium	120.000
				Little Ninja	160.000	Super Tennis	150.000
				Mario Lapp	160.000	Thunder Spirit	150.000
				Pilot Wings	130.000	Ultraman	108.000
				Populus	82.000	Y's 33	122.000
				Pro Baseball	82.000	Y's III	122.000
				Pro Shock	160.000	Wrestle War	108.000
				Pro Soccer	160.000		

ATARI LYNX £. 199.000

JR 2600		Super Football	69.000	Desert Falcon	69.000	Rescure on F.	69.000
Serie Argento		Double Dunk	69.000	Balldlazer	69.000	BullBlazer	69.000
Basket ball	59.000	Secret Quest	69.000	Karateka	69.000	Lode Run	69.000
Space Invaders	59.000	Motorodeo	69.000	Hat Trik	69.000	Midnight Magic	69.000
Centipede	59.000	Xenophobe	69.000	Crack'ed	69.000	Hard Ball	69.000
Real Sports Box	59.000	Ikari Warriors	69.000	Dark Chambers	69.000	Barnyard Blaster	69.000
Solaris	59.000	BMX	69.000	Commando	69.000	Crossbow	69.000
Super Baseball	59.000			Ace of aces	69.000	Desert Falcon	69.000
Serie Oro		**VGS 7800**		Fight Night	69.000	Gato	69.000
Dodgem	69.000	Serie Argento		Motorpsycho	69.000	One on One	69.000
Miss Pac Man	69.000	Food Fight	59.000	Xenophobe	69.000	Crime Buster	69.000
Dig Dug	69.000	Galaca	59.000	Ikari Warriors	69.000		
Mario Bros	69.000	Joust	59.000	Mat Mania	69.000	**LINX**	
Crystal Castle	69.000	Ms. Pacman	59.000	Planet Smashers	69.000	Serie Oro	
Millepede	69.000	Super Huey	59.000	Ninja Golf	69.000	Blue Lightning	69.000
Stargate	69.000	Mario Bros	59.000	Basket brawl	69.000	Gate of Zendocon	69.000
Pacman JR	69.000	Serie Oro		Serie Platino		Gauntlet	69.000
Dark Chambers	69.000	P. Position II	69.000	Imposs. Miss.	79.000	Chip's Challenge	69.000
				Tower Toppler	79.000	Slime World	69.000
				Jinks	79.000	Serie Platino	
						Klax	79.000
				XES 4001		Ninja Gaiden	79.000
				Serie Argento		Hard Drivin'	79.000
				Cavern of Mars	59.000	Turbo Sub	79.000
				Eastern Front	59.000	Scrapyard Dog	79.000
				Joust	59.000	Checkred Flag	79.000
				Millepede	59.000	Ms. Pac Man	79.000
				Moon Patrol	59.000	Stun Runner	79.000
				Final Legacy	59.000	Viking Child	79.000
				Blue Max	59.000	Ishido	79.000
				Archon	59.000	Bill and Ted	79.000
				Crystal Castle	59.000	Robotron	69.000
				Serie Oro		Serie Speciale	
				Miss Pacman	69.000	California Games	79.000

Sempre restando in tema di cartoni animati, dobbiamo annunciare l'uscita della versione ludica di una delle serie animate più belle della storia: *Conan, Future Boy*, per Pc Engine CD-ROM (Duo version). La storia narra le vicende di un ragazzino atletico e straordinariamente massiccio, *Conan*, appunto, in un mondo post-nucleare dove gli umani continuano a combattere tra di loro per scoprire il segreto dell'energia solare custodito da *Lana*, una misteriosa ragazzina che, insieme al protagonista e a *Spunky*, il capellone, affronterà una serie di incredibili avventure ("Dai Conan, sulla Terra c'è ancora il sole...", troppobbbello) fino alla vittoria sui malefici militari di Indastria..

La serie, *Mirai Shonen Conan* (Conan, il ragazzo del futuro), è stata realizzata dal magnifico duo Takahata-Miyazaky. Uscita in Giappone nel 1978, riscuotendo un enorme successo, la serie è diventata un film l'anno seguente. A quando il gioco di *Laputa* e *Nausicaa* (altrettanto galattici)?

STRANO, MA VERO!

I videogiochi ispirati ai cartoni animati giapponesi sono moltissimi, ed il trend non sembra destinato ad esaurirsi. Inoltre, pochi sanno che diversi cartoni animati sono ispirati ad eroi videoludici... Non ci credete? Qui di seguito trovate solo alcuni dei titoli più noti:

· SALAMANDER: nel 1988 la Konami Video ha realizzato un favoloso OAV (cartone animato destinato esclusivamente al mercato delle videocassette) che narra le vicende di tre piloti intergalattici (Eddie, Stephanie e Don del pianeta Gladius) pronti ad affrontare il terribile impero dei Bacterian, famelici parassiti alieni. Nelle scene di battaglia saltano subito all'occhio le armi tipiche del videogioco. Il gioco, uscito primariamente come coin-op, è stato successivamente convertito per C64, Speccy, Amstrad, Pc Engine e Mega CD. In arrivo la versione Super NES.

Salamander

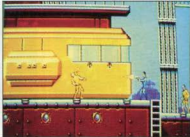
· RUNNING BOY: nel 1986 esce per NES uno spara-e-fuggi che riscuote un enorme successo, e la software house che lo ha realizzato, la Hudson, decide di trasformare le avventure di *Running Boy* in un film a cartoni animati. Genta Shinoya-

DOMARK

Domarky Mark and the funky bunch... No, questa era penosa. Ehm, la software house londinese ha presentato all'ECTS una serie di titoli alquanto succosi. Non ci credete? Uomini di poca fede, vai con la lista:

***Super Space Invaders* Master System Giugno**
***Rampart** * Master System Luglio*
***Prince of Persia* Master System Luglio**
***Pit Fighter* Master System Luglio**
***Trivial Pursuit* Master System Settembre**
***James Bond* Master System Ottobre**
***Prince of Persia* Game Gear Luglio**
***Marble Madness* Game Gear Luglio**
***Trivial Pursuit* Game Gear Ottobre**
***Super Space Invaders* Game Gear Ottobre**
***James Bond* Game Gear Dicembre**
***Paperboy* Mega Drive Giugno**
***Trivial Pursuit* Mega Drive Ottobre**
***James Bond* Mega Drive Dicembre**

La maggior parte dei giochi sono conosciutissimi, per cui eviteremo di sprecare spazio descrivendoli, ma alcuni meritano delle precisazioni, such as: James Bond: ispirato al mitico agente segreto con la licenza di pesca (o era di uccidere?) è stato spedito su un' isoletta dei Caraibi per sventare i piani del malefico Dottor Q, salvare il classico professore rapito, sposare la figlia: il tutto senza spettinarsi. Quattro livelli di azione eccellente, una grafica eccellente e una colonna sonora techno (James Bond is dead... Ah, ah, ehm, scherzavo) per tutte le console della Sega!

Super Space Invaders: eccovi la conversione Taito, versione migliorata e potenziata del più noto *Space Invaders*. La struttura di gioco è rimasta all'incirca la stessa, ma non mancano astronavi di fine livello, formazioni e squadriglie nemiche diverse e alcuni tocchi di classe. Speriamo che sia convertito meglio che su Amiga e C64!Per concludere in bellezza eccovi *Prince of Persia* per Master System.

Bond per Megadrive

Bond per Master System

Prince of Persia

Super Space Invaders

CD-ROM UPDATE

Ecco un'altra rubricozza che potrebbe diventare un appuntamento fisso, vista la mole sempre crescente di notizie connesse al cubo, pardon, alla sfera del CD-ROM.

- Super NES CD ROM: le voci a proposito dell'attesissima periferica della Nintendo, ma realizzata dalla Philips, cominciano a giungere sempre più insistentemente, tant'è che ora possono definirsi attendibili, e quindi vere e proprie notizie. Innanzi tutto il prezzo: è stato confermato il prezzo, stabilitosi definitivamente sui 200 dollari (no way! Meno di 250 mila lire!!!). Ma le notizie più sugose riguardano le specifiche tecniche: il Cd-Rom conterrà uno speciale chip che si occupa di animazioni a poligoni pieni.

Le applicazioni potranno essere innumerevoli: simulatori di volo, gare automobilistiche o spaziali ultrarealistiche (*Stun Runner* vi dice niente?), giochi poligonali alla *Starblade* (the coin-op)... Inoltre la grafica vanta ben 512 colori ed una risoluzione di 512 * 448 pixel.

Tutto ciò va ad accompagnarsi al famigerato Mode 7 rotatorio e zoomante che abbiamo apprezzato nei primi giochi per Super NES. A differenza delle macchine CD della Nec e della Sega, la periferica del Super NES è accompagnata da una cartuccia speciale (esteticamente simile a quelle che normalmente si usano per giocare) che dovrà essere inserita nello slot abituale, senza la quale non sarà possibile utilizzare il CD. A cosa servirà? Innanzitutto a salvare dati, informazioni, high scores, posizioni di gioco, inoltre sarà in grado di risolvere tutti i problemi di animazione e rallentamenti di cui la macchina ha sofferto in precedenza, in quanto contiene un circuito e un chip altamente sofisticato (SCCP, Super Cd Rom Co Processore). I titoli che usciranno insieme alla macchina (nei primi mesi del 1993) saranno *F-Zero II*, *Super Tetris* (versione treddì del primo gioco russo della storia) e *Warlock Space Quest* un RPG spaziale semplicemente epico.

Ehi, piantatela di sbavare sulla rivista o chiamo Zia Marisa!

Us Gold

La software house inglese è ormai lanciatissima anche nel settore console dopo aver devastato quello degli home computer. Scherzi a parte, le novità annunciate erano parecchie e tutte al di sopra della media:

• OLYMPIC GOLD

L'unico gioco ufficiale delle Olimpiadi spagnole è stato realizzato per Megadrive, Master System e Game Gear dalla software house di Birmingham. *Olympic Gold*• si ispira, concettualmente e strutturalmente, ai mitici giochi dell'americana Epyx, e consiste in una serie di eventi (100 metri, 110 ostacoli, 200 metri stile libero, lancio del martello, tiro al bersaglio con arco, gara di tuffi e salto con l'asta) a cui possono partecipare fino ad un massimo di otto giocatori.

• GAME GEAR SPECTACULAR

La US GOLD considera il Game Gear una delle console portatili più interessanti sul mercato, ed è per questo che ha dedicato particolare attenzione nella realizzazione di alcuni mega-hit come *Super Kick Off, Out Run Europa* (uscito in precedenza per Master System e atteso per agosto), *World Class Leaderboard, Indiana Jones and the Last Crusade* (che uscirà nel settembre del 1992 anche per Mega Drive)

Olympic Gold

Outrun Europa

Outrun Europa

Wonder Mega

La Sega ha già pronta la contro offensiva e dalle prime indiscrezioni sembra piuttosto massiccia La macchina, lanciata il 26 aprile in Japone, vanta un'estetica avveniristica. Il Wonder Sega della JVC, che ricordiamo è completamente compatibile con tutto il software esistente per Megadrive/Genesis, vanta un sonoro semplicemente cenobitico. Oltre a compattare e decompattare il suono in tempo reale (DAC system) il Wonder Mega vanta un Digital Extra Bass che rende il suono particolarmente impressionante: ben 4 microprocessori si occupano dell'audio. Ma non è finita: se il Super Famicom può disporre di 256 colori su schermo, il Wonder Mega potrà (anzi, può, visto che è stato lanciato in Japone il 24 aprile) visualizzarne ben 512, anche se la risoluzione non è poi migliorata sensibilmente (320 * 224). Comunque scordatevi rallentamenti o scattosità: il processore Motorola 68000 che costituisce il cuore della macchina gira a 8 Mhz (più del doppio di un normale SNES) e sembra non abbia incontrato nessun problema a gestire fino a 80 sprites sullo schermo, almeno nelle prime animazioni sviluppate appositamente. Il prezzo di tale meraviglia si aggira sui 40000 yen circa 650 mila lire senza gioco e 43000 (700 mila lire) con 5 titoli (*Flicky*, un platform game abbastanza banalotto, per essere sinceri, che ha solo qualche livello in più rispetto all'originale uscito l'anno scorso su cartuccia. *Pyramid Magic* altro platform che non rende giustizia alle potenzialità della macchina, *Quiz Scramble* un super-quiz arcade alla Trivial Pursuit con oltre 4000 domande, *Puddle Fighter* è una simulazione futuristica di air-hockey che non entusiasma e che oltretutto non è altro che una versione migliorata di un gioco assai vecchio: *Game Garden*, un classico gioco educativo parlato, e il bellissimo *Wonder Dog* (vedi Box), un *Sonic* su CD che secondo alcuni maligni sarebbe potuto benissimo uscire anche in formato cartuccia. Sindrome da inesperienza?) È probabile che fra qualche tempo la stessa Sega lancerà una versione esteticamente molto vicina al Wonder Mega ad un prezzo minore. È chiaro, comunque, che senza un supporto software all'altezza della macchina, il Wonder Mega non potrà imporsi sul mercato.

Jordan sfida Bird

Larry Bird è stato uno dei protagonisti del basket anni 80 e il giocatore preferito dell'Electronic Arts. Dopo aver sfidato Doctor J in un mitico One-on-One su molti computer ora affronta il massimo del basket moderno, Michael 'Air' Jordan. Il nuovo gioco dell'EA per il Megadrive prevede anche la sfida singola, con Michael, delle schiacciate e quella dalla linea dei tre punti, con Larry. Il prossimo mese recensione assicurata.

ma, un ragazzino campione di videogiochi, si ritrova coinvolto in una vera battaglia intergalattica... Non vi ricorda nulla? Massi, la trama è identica a quella di *Giochi Stellari*, il film.

• AREA '88: lo sapevate che il coin-op (e quindi anche la conseguente conversione per Super NES) era ispirata ad un OAV del 1985? Ebbene sì! AREA '88 ACT I: URAGIRI NO OZORA (Area '88, Atto I: I cieli del Tradimento) vi presenta la triste vicenda di Shin, costretto a combattere per una guerra che non condivide: distruggendo aereoplani avversari può conquistare i crediti necessari per rompere il contratto che lo lega ad un bellicoso impero arabo ed andarsene. Ce la farà? *Area '88* è già arrivato al quarto episodio...

• SUPER MARIO BROS: oltre alla serie animata sulla cui qualità abbiamo qualche dubbio, nel 1986 è uscito *Super Mario Bros: Peach Hime Kyushutsu Daisuken* (Super Mario Bros e la grande strategia della liberazione della principessa Pesca), un cartone animato della durata di 1 ora destinato al grande schermo. Mario si ritrova coinvolto in una incredibile avventura che lo vedrà ancora una volta vincitore.

SPECIALE SUPER NES

La Nintendo sta facendo il possibile per lanciare il Super NES, colmando il vuoto di software tra la propria console e quella della Sega. E sembra riuscirci, almeno a giudicare dalla quantità di software in arrivo: leggere per credere!

SPARECCHIA E FUGGI

Il massiccissimo *Phalanx* (The Enforce Fighter A144) della Kemco, un mega spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale è ormai finito: dalle foto non sembra niente male, vero? *Axelay*, il super spara-spara della Konami (sì, sì, quelli di *Super Contra*) annunciato qualche mese fa, sta per raggiungere gli scaffali dei negozi. Scorrimento orizzontale, verticale, diagonale (no, scherzo), 8 megabit di grafica e mostri di fine livello cenobitici, *Axelay* è tutto questo e anche di più..

Phaalanx

L'iper spara-spara verticale della Toho, *Super Aleste* è finalmente in arrivo, e sarà probabilmente il numero uno nel suo genere, altro che *S.T.G.*! (parola di un mega fan dell'immortale *Terra Cresta* e *Xevious*! NdMBF)

Super Aleste

Ma non è tutto, l'attivissima Konami (sì, sì, quelli di *Castlevania*) ha convertito il demenzialissimo *Paradious*, un *Balle Spaziali* degli sparaspara per console, uscito in precedenza per Pc Engine, anche su Super NES e Game Boy, e una versione per Mega CD è in arrivo... Ringraziamo commossi.

Paradious

SOCCER SUL SUPER NES

Nei prossimi mesi verremo letteralmente sommersi dai titoli di calcio: oltre al già annunciato *Super Soccer Champ* della Taito, stanno infatti per raggiungere gli slot delle cartucce *Hat Trick Hero* (alquanto scialbo, secondo Dupont, NdR) e *Pro Soccer II* (Natale). Ma il titolo più atteso è il videogioco ispirato al duo calcistico dei cartoni animati più noto in Italia, *Holly e Benji* (in giappone *Captain Tsubasa*, 1983). Il gioco vanta 8 Mb e una grafica molto accattivante.

XXXXX

STREET FIGHTER 2

Eccovi le immagini del megapicchiaduro della Capcom: sedici Mb di

segue a pag 19

Mega CD e Wondermega le differenze

Il Wonder Mega vanta un sonoro migliore del Mega CD (EXTRA BASS SYSTEM), a cui si deve aggiungere la presenza di una presa MIDI (Musical Instrument Digital Interface), particolarmente utile ai musicisti o a chiunque abbia intenzione di collegare la propria tastiera musicale (o qualsiasi altro strumento che ha una presa MIDI) al Wonder Mega, creando nuove colonne sonore ed "inventando" letteralmente il sonoro del gioco. Inoltre il Wonder Mega può essere utilizzata come una Karaoke Machine (in Giappone è scoppiata la mania di cantare canzoni di artisti noti seguendo il testo che appare sul video ed accompagnati dalla musica di un CD-ROM, mixando così voce e musica, possibilità già attuabile dal CDTV della Commodore e CD-I della Philips). Il Wonder Mega dispone anche di un'uscita in formato S-Video che potrà essere usata per future applicazioni. Le macchine restano comunque sostanzialmente molto simili, ma se le software house non realizzeranno a breve scadenza giochi decenti che valgano l'acquisto di una macchina così cara, probabilmente la Sega perderà il vantaggio che aveva acquisito nei confronti della Nintendo, sempre più vicina al lancio della propria macchina CD ad un prezzo irrisorio ($200). Entrambe le macchine sono CD+G e CD AUDIO compatibili.

Play Station

La Sony sembra essere tagliata fuori dalla competizione. Dopo aver perso la fiducia della Nintendo a causa di tempi di sviluppo definiti troppo lunghi e quindi costretti anzitempo ad abbandonare l'intero progetto, affidato poi alla Philips, il colosso nipponico ha deciso stoicamente di andare fino in fondo, realizzando un CD-ROM compatibile con quello della Nintendo. E qui sorgono i primi problemi perché la compatibilità si limita ESCLUSIVAMENTE alle cartucce, e non ai CD. Ciò significa che esiste il rischio che diversi standard possano comparire sulla scena, contrastandosi a vicenda, fino all'estinzione di uno dei due (ricordate la guerra VHS/BETAMAX per il formato delle videocassette? Allora perse proprio la Sony). La notizia che la Nintendo non ha la minima intenzione di supportarlo sembra condannare anzitempo una macchina non ancora uscita. Comunque le software house si stanno dando da fare: fino ad ora è stato annunciato un solo gioco, ma che gioco! Si tratta di *Space Ship Warlock* che dalle prime foto sembra semplicemente straordinario. Si tratta di un'avventura alla *Space Quest* alla decima potenza, con molto *Elite* e *Stargilder*. Pare che sarà in regalo (si fa per dire) con il Cd-Rom.

- La macchina della Philips, il famigerato CD-I esce in questi giorni in Inghilterra, ad un prezzo che si aggira sul milione e 400 mila lire. Per maggiori informazioni, consultate K, dove troverete interessanti notizie anche sul CDTV della Commodore.

MEGA CD GAMES: Speciale RPG!

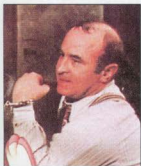
Dark Wizard si preannuncia come un mega RPG prospettico (alla *Legend of Zelda* o *Ultima VI*, per intenderci) realizzato interamente dalla Sega (già responsabile di *Shining in the Darkness* e *Shining Force* che uscirà in luglio: 12 mega di gioco!), ma *Aisle Lord* potrebbe settare nuovi standard videoludici per quello che riguarda i dungeon RPG (*Dungeon Master* o *Chaos Strikes Back*, per esempio). Oltre ad una grafica cupa e tenebrosa che ricalca fedelmente quella dei corridoi insidiosi di ben più celebri giochi di ruolo, *Aisle Lord* vanta un sonoro strepitoso e delle scene d'intermezzo a cartone animato della durata di parecchi secondi. L'ultimo RPG del mese è *Death Bringer*, del quale non si conosce che la software house che lo ha realizzato: Riot. Ah, sempre per restare in tema di CD games per Megadrive: tra pochi mesi usciranno due super titoli: *After Burner III* (Sega) e *Terminator 2* (Flying Edge).

Wonder Dog che abbaia non morde

Wonder Dog

Potrebbe diventare l'erede di *Mario* e di *Sonic* ed è stato creato per settare nuovi limiti nel caotico mondo dei platform games. La Sega e la JVC hanno creato un "corpo speciale" composto da programmatori, grafici, musicisti, tecnici, esperti ed infiltrati vari, per realizzare software di altissimo livello (un po' come la Turbo Technologies della Nec/Hudson). *Wonder Dog* è il primo titolo di una lunga serie, ed uscirà a metà giugno (in Giappone, ovviamente, anche se è stato programmato interamente in Inghilterra da una delle software house più note nel mercato degli home computer games, la mitica Core Design, vedi *Rick Dangerous I* e *2*, *Heimdall*, *Chuck Rock*, *Switchblade I* e *2* e molti altri). *Wonder Dog* è un cagnolone marziano, giunto sulla terra per salvare la razza umana dall'invasione aliena. La struttura è quella del platform multidirezionale ed i livelli di gioco sono ben 8, lunghissimi, popolati da oltre 400 nemici diversi. Senti come pompa il Pippero!

PAROLE...PAROLE...PAROLE...

• Pare che Danny De Vito sia stato costretto ad abbandonare il progetto di un film ispirato a *Super Mario Bros* perché impegnato nelle riprese di un altro film. Il suo posto comunque è già stato rimpiazzato dal mitico Bob Hoskins, il detective ciccione di Chi ha incastrato Roger Rabbit?.

Bob Hoskins

• Il 13 Aprile è stato scelto dalla ELSPA (European Leisure Software Publishers Association Ltd) come GIORNATA INTERNAZIONALE DEL VIDEOGIOCO. Purtroppo, pare che non si celebrerà tale avvenimento con l'astensione dal lavoro o dalla scuola...

• La Sega ha finalmente concesso alle catene di negozi di tutto il mondo di noleggiare videogiochi per console che recano il proprio marchio. Naturalmente, i negozianti saranno costretti a pagare la licenza direttamente alla Sega, in caso contrario potrebbero incontrare seri problemi legali, e in più dovrebbero ricevere il materiale da noleggiare esclusivamente dalla Sega, il cui prezzo sarà leggermente superiore a quello delle cartucce da vendere. Per lanciare l'iniziativa, la Sega ha intenzione di lanciare una serie di 10 titoli esclusivamente in formato noleggio, per stroncare l'importazione parallela...

• Numerose software house nipponiche hanno deciso di realizzare i loro prossimi giochi di ruolo con l'opzione per la lingua inglese. Così facendo si eviterebbe di aspettare diversi mesi prima di giocare ad un megatitolo che risulta, purtroppo, incomprensibile, e quindi spesso ingiocabile a chi non mastica il giapponese (vedi *Zelda III* e *Soul Blader* per SNES). Il primo di questi titoli della nuova generazione è l'attesissimo *Wizardry V* della ASCII, molto simile al più noto *Dungeon Master*.

• Pare che la Nintendo stia incontrando problemi nella realizzazione del Gameboy a colori, il famigerato Super Game Boy. Infatti nessuno schermo a cristalli liquidi testato sembra soddisfare il colosso giapponese che ha perciò rinviato il lancio della macchina per il Natale del 1993.

• Le vendite della Sega sono aumentate, nel 1991, del 500% e solo negli Stati Uniti d'America, la Sega ha conquistato il 61% del mercato dei 16 bit. Il catalogo software della Sega raggiungerà quota 350 entro la fine di quest'anno.

• L'esplosione di software per Lynx sembra non conoscere pause. I programmatori della Telegames, già autori di *Qixx* e *Chess*, hanno annunciato i nuovi titoli dedicati alla prodigiosa macchinetta dell'Atari: Double Dragon, il papà dei picchiaduro moderni, e *Super Off-Road*, lo zio dei cloni di *Super Sprint*.

SUPERVISIONE

È recentemente uscito in Italia un altro Game Boy compatibile (l'altro era il Gamate) che vanta un look pateticamente simile a quello della console Nintendo a parte quattro tasti al posto delle freccette direzionali e un colore nero invece del bianco. Lo schermo? Le dimensioni sono 6*6 cm... Big time!

Supevisio,

NOTIZIE LEADER

La prima conversione europea di *Joe e Mac Caveman Ninja*, il simpaticissimo coin-op ambientato nella preistoria, è stata realizzata dalla Elite. Il gioco sfrutta appieno le capacità dell'8-bit di casa Nintendo e vanta artifici videoludici quali livelli di parallasse, sonoro digitalizzato e ben 25 secondi di intro, come recita il dispaccio dell'Elite. La trama? Oddio, non è il massimo dell'originalità... La vostra amata è stata rapita dai cattivi di turno e tocca a voi liberarla a colpi di clava. Ma se la giocabilità di questa versione è buona come lo era al bar, beh, non perdetevi *Caveman Ninja*. Augh!. Dopo l'ottima prima versione di *Paperboy* è in arrivo anche Paperboy 2, sempre per Gameboy.

COSE DELL'ALTRO MONDO

Il gioco che ha sconvolto i giocatori di mezza Europa sta per arrivare sul Super NES. La Interplay si è infatti assicurata i diritti per la conversione di *Another World*, il capolavoro interattivo della Delphine Software. Il gioco, che per il Super NES verrà intitolato *Out of This World*, porterà una ventata di novità sui monitor delle vostre console. Si tratta infatti di un'avventura animata con sequenze degne di un film d'azione di Steven Spielberg, che per l'occasione è stata resa ancor più giocabile ed avvincente con l'aggiunta di sequenze inedite rispetto alla versione per gli home computer a 16 bit. Un portavoce della Delphine ci ha dichiarato che le aggiunte ammontano a circa il 40% del gioco originale. Agli avventurieri SNESisti non resta che attendere l'uscita di questo titolo cenobitico.

Joe e Mac Caveman

grafica per un gioco eccezionale. Lasciamo parlare le foto.

Street Fighter 2

PRINCE OF PERSIA

Ed eccovi le prime immagini del mega capolavoro della Broderbund! Tra tutte le versioni apparse, quella del Super NES vanta sicuramente la grafica migliore. Il gioco presenta dodici livelli massicci e un'animazione molto realistica: lo standard è ormai 8 Mb.

Prince of Persia

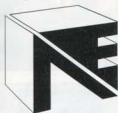
VARIOUS SUPER NES

Per la serie "eccovi qualche tonnellata di videogames per Super NES, ma perché costano così tanto", beccatevi in anteprima le fotografie di alcuni megagiochi che tratteremo in modo più approfondito nei prossimi numeri: un super baseball, un picchiaduro da 12 Mb, un bellissimo tennis (*Amazing Tennis* della Absolute) e poi *Gods* dei Bitmap Bros, *James Bond JR* (del quale avevamo parlato in UNA TRIBÙ CHE BALLA), *The Blues Brothers* (Titus), *Might and Magic II*, *Joe the Wall* della Ocean,...

Amazing Tennis

X-MEN

Cosa succede quando *Spiderman* si unisce al gruppo di supereroi più famoso d'America? L'evento è ormai ordinaria amministrazione in

AKIRA
FINALMENTE IN EUROPA
IL FAMOSO FUMETTO!
Glénat ITALIA

10% DI SCONTO
PER CHI ACQUISTA 3 GIOCHI DI QUALUNQUE SISTEMA!

Aperto anche il Sabato

Tutti i giochi qui sotto descritti sono realmente disponibili; salvo esaurimento delle scorte

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

NEO GEO + ALIMENTATORE + CAVO SCART L. 588.000

JOYSTICK MAX 330 L. 118.000
MEMORY CARD L. 58.000

Gioco		Prezzo
ALPHA MISSION II *	L.	238.000
BASEBALL STAR P. *	L.	188.000
BLUE'S JOURNEY *	L.	188.000
BURNING FIGHT	L.	288.000
CROSSED SWORD	L.	288.000
EIGHT MAN	L.	288.000
FATAL FURY	L.	288.000
FOOTBALL FRENZY	L.	348.000
GHOST PILOT *	L.	238.000
GOLF TOP PLAYER *	L.	188.000
KING OF THE MONSTERS *	L.	238.000
LAST RESORT	L.	288.000
LEAGUE BOWLING *	L.	128.000
LEGEND OF SUCCESS OF JOE	L.	288.000
MAGICIAN LORD *	L.	188.000
MUTATION NATION	L.	288.000
NAM 75 *	L.	98.000
NINJA COMBAT *	L.	188.000
OYBER LIP *	L.	99.000
PUZZLED *	L.	98.000
RIDING HERO *	L.	188.000
ROBO ARMY *	L.	238.000
SENGOKU *	L.	238.000
SOCCER BRAWLN	L.	288.000
SOCCER FRENZY	L.	348.000
SUPER BASEBALL IN THE YEAR 2020 *	L.	238.000
SUPER SPY *	L.	188.000
TRASH RALLY	L.	288.000

* OFFERTE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

RICHIEDI IL NOSTRO NUOVO LISTINO

SUPER FAMICOM L. 428.000

OFFERTA!
SUPER FAMICOM CON IL GIOCO "SUPERMARIO LAND" L. 498.000

Gioco		Prezzo
ACRAISERS	L.	78.000
ADDAMS FAMILY	L.	138.000
AREA BB	L.	98.000
ARIANA	L.	138.000
ASTROLAISER	L.	98.000
AUGUSTA GOLF	L.	138.000
BARD'S NIGHTMARE	L.	138.000
BATTLE COMMAND	L.	148.000
BATTLE DODGEBALL	L.	138.000
BATTLE GRAND PRIX	L.	138.000
BIG RUN	L.	98.000
B. LAMBEER C. BASKET	L.	138.000
BLUES BROTHERS	L.	148.000
BOWEUZAL	L.	88.000
BULLS VS LAKERS	L.	128.000
CASTELVANIA/DRAGULA	L.	148.000
CHESS MASTER	L.	128.000
COTRA SPIRITS	L.	128.000
D-FORCE	L.	138.000
DARIUS TWIN	L.	118.000
DIMESION FORCE	L.	138.000
DODGE DANPEI	L.	138.000
DRAGON'S LAIR	L.	148.000
DREAM TV	L.	128.000
DUAGEON MASTER	L.	148.000
EARTH DEFENCE FORCE	L.	128.000
EQUINOX	L.	138.000
F1 EXAUST HEAT	L.	138.000
F1 ROC	L.	138.000
FINAL FANTASY	L.	138.000
FINAL FIGHT	L.	128.000
FINAL FIGHT GUY	L.	138.000
FIRE PRO-WRESTLING	L.	148.000
GAMBA L. BASEBALL	L.	128.000
GOEMON	L.	128.000
GPX CYBER FORMULA	L.	138.000
GRADIUS III	L.	108.000
GUNDAM '91	L.	108.000
HOLE IN ONE	L.	138.000
HOOK	L.	138.000
HYPER ZONE	L.	98.000
JHON M. FOOTBALL	L.	138.000
JOE AND MAC	L.	128.000
KRUSTY'S FUN HOUSE	L.	138.000
LEMMINGS	L.	128.000
MAGICAL TARUTO	L.	128.000
MATTRICK HERO	L.	128.000
MISTICAL NINJA	L.	148.000
MONDEY JIRO	L.	128.000
NCAA BASKETBALL	L.	148.000
PACHINKO WARS	L.	138.000
PAPER BOY	L.	98.000
PGA TOUR GOLF	L.	138.000
PILOT WINGS	L.	98.000
POPOLOUS	L.	78.000
PRO BASEBALL	L.	128.000
PRO FOOTBALL	L.	128.000
PRO SOCCER	L.	128.000
RAIDEN DENSETSU	L.	128.000
RANMA 1/2	L.	148.000
RIVAL TURF	L.	118.000
ROBOCOP II	L.	138.000
ROCKETEER	L.	128.000
RPM RACING	L.	118.000
SD GREAT BATTLE	L.	128.000
SILVER SAGA	L.	148.000
SIM CITY	L.	98.000
SIM EARTH	L.	98.000
SMASH TV	L.	128.000
SOUL BLADER	L.	98.000
SPANKY'S QUEST	L.	128.000
SPINTAGE WORLD	L.	138.000
S. ADVENTURE ISLAND	L.	148.000
SUPER ALESTE	L.	148.000
SUPER BATTLE TANK	L.	138.000
S. CHINESE WORLD	L.	98.000
SUPER EDF	L.	138.000
SUPER FAMISTA	L.	138.000
S. FIRE PRO-WRESTLING	L.	138.000
S. FORMATION SOCCER	L.	138.000
S. GHOUST & GHOST	L.	118.000
SUPER MARIO WORLD	L.	118.000
SUPER MOMOTARD II	L.	138.000
SUPER OFF-ROAD	L.	118.000
SUPER PINBALL	L.	148.000
SUPER R-TYPER	L.	138.000
SUPER STADIUM	L.	118.000
SUPER TENNIS	L.	118.000
SUPER WAGYAN LAND	L.	118.000
SUPERVALIS	L.	138.000
SUZUKY AGURI'S F1 SPEED	L.	138.000
SYVALION	L.	138.000
THUNDER SPIRITS	L.	118.000
TOP RACER	L.	128.000
ULTIMATE FOOTBALL	L.	138.000
ULTRA BASEBALL	L.	128.000
WONDER BOY	L.	148.000
XARDION	L.	138.000
Y'III	L.	118.000
ZELDA	L.	148.000

PC ENGINE GT L. 548.000

Vasto assortimento giochi!

claim, comunque, non ci ha dimenticato, realizzando un super action game da 8 Mb, 6 mega livelli e un'eccellente animazione. Il titolo NON ha nulla a che fare, comunque, con il coin-op degli *X-Men* in uscita.

X-Men

SUPER Q-BERT

Il mitico *Q-Bert*, amico di mille avventure, fa la sua apparizione anche su Super NES. Il gioco mantiene la stessa struttura di gioco dell'originale, sebbene vanti una grafica eccellente, almeno secondo la NTVIC. A questo mondo c'è posto per tutti.

BATTLETOADS

Il megahit della Tradewest che ha sconvolto l'America, è stato convertito anche per il 16-bit della Nintendo. Alla grande! La grafica è eccellente: sprite enormi, animazioni eccellenti e mostri finali semplicemente pazzeschi rendono *Battletoads* un titolo di cui sentiremo parlare ancora a lungo.

Battletoads

SUPER DOUBLE DRAGON

Sempre dalla megalitica Tradewest, arriva un super picchiaduro completamente remixato esteticamente. Si tratta di *Super Double Dragon*, che promette violenza senza limiti...

BATTLE BLAZE

Prendete *Rastan*, potenziatelo e miglioratelo, aggiungetegli gli sprite di *Sword of Sodan* e una mega animazione, e avrete *Battle Blaze*, della Sammy, classico picchiaduro fantasy alquanto stuzzichevole...

Battletoads

ACCLAIM

Raist si è avventurato per noi nella grande e sterminata America per far visita alla Acclaim. Siete curiosi di sapere come nasce un videogioco per la vostra console preferita? Allora, leggete il resoconto di questo fantastico viaggio.

Oyster Bay è un piccolo villaggio di pescatori situato sulla costa occidentale di Long Island, ad un ora di treno da New York. Sulla carta geografica è solo un puntino uguale a tanti altri ma per noi la ridente cittadina è un luogo di pellegrinaggio obbligato - perché è qui che ha sede l'Acclaim.

Chi spera di trovare un grattacielo in acciaio e cristallo con eliporto privato e riflettori che illuminano la grande scritta al neon sul tetto rimane deluso. A lato di una tranquilla via alberata una porta a vetri sormontata dalla scritta "Acclaim" conduce a una piccola palazzina di due piani - ognuno non più grande della nostra redazione. Lo spazio a disposizione viene sfruttato al massimo: segretarie, programmatori e playtester lavorano in cubicoli di pochi metri quadrati riempiti fino all'inverosimile di apparecchiature elettroniche, scartoffie, bibite e posacenere traboccanti di cicche.

"Siamo cresciuti molto in fretta," dice ridendo Cheryl Morriss, la nostra guida, "e non abbiamo ancora avuto materialmente il tempo di spostarci in una sede più grande. Ci sono sempre un mucchio di cose da fare e ormai molti si sono abituati a lavorare in questo modo. Certo che per i nuovi arrivati il primo impatto è notevole!"

Le apparenze però non ingannano a lungo, e le vere dimensioni della società emergono rapidamente. Non solo per il numero di persone impiegate nella sede di Oyster Bay (una trentina - un numero notevole se si considera che tutti i gruppi di sviluppatori sono esterni alla società), ma anche per particolari apparentemente secondari, come i poster che mostrano le licenze più prestigiose ottenute dall'Acclaim - i *Simpson* e *Terminator 2* sopra a tutti. "Oyster Bay è in realtà solo il cervello della nostra società," dice Cheryl. "Qui hanno sede il reparto amministrativo e gli uffici della presidenza. Gli unici lavori che vengono svolti sui giochi sono quello creativo e i playtest, mentre la programmazione vera e propria è sempre affidata a gruppi esterni."

Come se fosse poco! Il clima da "alveare operoso" che regna nella piccola palazzina smentisce lo scherzoso eufemismo di Cheryl. Il sotterraneo - cuore dell'attività "giocosa" vera e propria - è costellato di monitor, console e giocatori tesi e concentrati. Commenti ed opinioni si incrociano ininterrottamente - se modificare le routine di intelligenza artificiale dei nemici, per esempio, oppure se rinunciare a un paio di livelli di scorrimento parallattico a favore di un maggior numero di sprite su schermo. Tutti i playtester sono molto giovani, ragazzi dai 18 ai 25 anni, ma svolgono il loro lavoro molto seriamente. "Abbiamo un responsabile per ogni modello di console," spiega Cheryl. "È una persona che conosce alla perfezione le caratteristiche e i limiti di quella particolare macchina, ed è lui che raccoglie le opinioni dei playtester assegnati ai giochi programmati per quella console."

Paul Samulski, vicepresidente del dipartimento "progettazione & sviluppo", ci racconta come nasce un gioco per console. "In pratica ci sono due punti di partenza: un gioco tratto da una licenza ed un'idea completamente originale. Nel primo caso si ha un background specifico su cui operare e personaggi già definiti, mentre nel secondo caso occorre svolgere un lavoro preliminare più lungo.

"La produzione inizia con una serie di proposte scritte su carta. Tipo e struttura del gioco, caratteristiche particolari (tecniche o della struttura del gioco) e bozzetti dei personaggi e dei fondali. Nel caso della conversione di un gioco da bar, naturalmente, questo lavoro è molto più snello. Questo fascicolo passa attraverso numerose mani, praticamente quelle di tutti gli impiegati di questo dipartimento, ed ognuno può esprimere le proprie opinioni in proposito. Se il progetto viene approvato (e talvolta accade che il progetto finale sia passato attraverso così tante revisioni da essere completamente differente dall'idea di partenza) è il momento di decidere a quale team di sviluppatori affidarne la programmazione."

L'Acclaim lavora con team di sviluppo situati in tutto il mondo: Stati Uniti, Canada, Europa, Giappone, Australia...

"Ogni team ha una o più specializzazioni. Queste specializzazioni possono essere un genere di giochi -per esempio i giochi sportivi, o gli sparatutto- oppure una macchina particolare. Più spesso un gruppo ha entrambe le specializzazioni - come per esempio una particolare abilità nel programmare giochi sportivi per Megadrive.

"Prima di lanciare definitivamente il progetto viene realizzata una versione di prova - un programmino basato sulla struttura di gioco elaborata durante la fase creativa. Tutti gli elementi del gioco sono presenti ma, naturalmente, il sonoro è assente e gli sfondi sono solo abbozzati; i nemici vengono rappresentati da quadrati colorati ed il personaggio principale da un rettangolo. Se il giochino piace il team di sviluppo riceve l'O.K."

L'Acclaim lavora costantemente a contatto con il gruppo di sviluppatori ed ogni gioco viene testato a fondo durante tutte le fasi della produzione. Ci sono parecchie decisioni critiche da prendere, legate soprattutto alle capacità della macchina. Quanto spazio dedicare alla grafica e quanto al sonoro, per esempio. "Spesso i programmatori sconfinano dai limiti prefissati, oppure informano la sede che non è possibile realizzare tutte le idee proposte a causa dei limiti dell'hardware con cui si deve operare. In questi casi occorre riunirsi nuovamente e decidere come modificare la struttura del gioco.

"Un programma finito e completo in ogni sua parte non significa affatto che il lavoro è terminato," dice Paul. "Deve essere giocato e rigiocato. La difficoltà del programma deve essere attentamente calibrata e spesso ciò richiede la modifica di intere routine. Nuovo lavoro per i programmatori. Siamo molto severi riguardo alla qualità dei nostri prodotti ed abbiamo abbandonato progetti insoddisfacenti sui quali stavamo lavorando anche a lavoro di programmazione praticamente finito."

Il cammino di un gioco dal tavolo di progettazione al prodotto finito dura da nove mesi ad un anno.

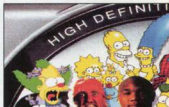
"Ci sono società che affermano di riuscire a realizzare un gioco in sei mesi o meno," dichiara Paul. "Se è così, mi complimento con loro; ma sono anche un po' scettico. Non è solo questione di denaro investito o di sforzi profusi. Dieci persone che lavorano, per esempio, al playtest di un programma non sono affatto migliori di cinque. C'è molta confusione in più ed alla fine le opinioni tendono a girare in tondo senza costrutto. Allo stesso modo pagare il doppio un programmatore non gli farà svolgere il proprio lavoro in metà tempo. Qui alla Acclaim riteniamo che nove-dodici mesi siano il tempo ideale per realizzare un gioco con la cura e

Ecco la linea Gameboy!

I prodotti per il Gamegear...

...e quelli per Super NES.

Bart Simpson è una delle star Acclaim.

Populous, il primo gioco per Super NES.

problemi: sono una serie televisiva costantemente sulla cresta dell'onda e nuovi episodi vengono prodotti in continuazione. Nel caso di un film come *Terminator 2*, però, i tempi di uscita sono critici. La licenza solitamente viene firmata non appena viene lanciato il progetto del film, ma naturalmente prima di iniziare il lavoro sul gioco occorre attendere che il film sia quasi terminato: le case di produzione cinematografica sono gelosissime del loro lavoro -sceneggiatura, girato e via dicendo - e ne permettono la visione solo a film completato. Questo significa che è pressoché impossibile per il gioco sfruttare il momento favorevole dell'uscita del film perché, se tutto va bene, giungerà sugli scaffali solo sei mesi più tardi. È un problema che non si presenta sul mercato europeo, perché i film in Europa escono normalmente con diversi mesi di ritardo, quasi contemporaneamente al lancio del gioco.
"Qui alla Acclaim, però, non mettiamo nessuna fretta agli sviluppatori. Un gioco tratto da una licenza deve essere realizzato con la stessa cura che viene dedicata a qualsiasi altro prodotto. Alcune società - anche nel settore del software per computer - realizzano questo genere di giochi in fretta e superficialmente, cercando di uscire quanto più vicini possibile alla prima del film per sfruttare l'eco del successo cinematografico e coprire così le carenze di giocabilità, ma questa non è la nostra politica," afferma Paul.
Oggi si assiste a un boom del mercato del software per console, un fenomeno in apparenza positivo ma che ricorda in modo inquietante gli analoghi avvenimenti del lontano 1983, quando a una crescita incontrollata seguì il grande crollo che spazzò via dal mercato Atari, Intellivision e Coleco. Non c'è pericolo che la cosa si ripeta? Paul non è di questa opinione.
"Allora non si poteva realmente parlare di 'industria dei videogiochi' Le dimensioni del fenomeno, proprio perché nuovo, erano sconosciute. Un gran numero di società entrò in lizza pensando di avere scoperto un continente nuovo e sterminato. Quando i confini del mercato divennero evidenti tutti coloro che avevano investito in eccesso non riuscirono a recuperare il proprio denaro, e ci fu il crollo - fenomeno favorito anche dall'avvento degli home-computer.
"Oggi la situazione è diversa. Il mercato e i suoi problemi sono ben conosciuti dagli operatori del settore e gli investimenti vengono fatti con maggiore oculatezza. Si punta di più a sviluppare pochi titoli di qualità, spesso supportati da licenze prestigiose, e a diversificare il proprio lavoro su più console (in base alla vecchia massima di non mettere mai tutte le uova nello stesso paniere). Inoltre il divertimento elettronico è un fenomeno che ormai fa e farà stabilmente parte della nostra società. Ci saranno fluttuazioni nel mercato, legate anche all'andamento economico internazionale generale, ma difficilmente si verificherà un secondo crollo." È però vero che oggi si devono affrontare problemi inediti rispetto anche solo a due anni fa. Nel 1990 era normale per un gioco vendere 200.000 copie. Oggi un gioco che vende 200.000 copie viene considerato un best-seller. Questo perché il mercato è molto più ramificato e le esigenze degli acquirenti più specifiche. Inoltre il pubblico è ormai abituato a standard di qualità molto alti - standard che devono essere mantenuti con un impegno costante. In generale, oggi si deve lavorare molto di più rispetto a due anni fa per ottenere gli stessi risultati, ma è una cosa che ci si attendeva e non ha sorpreso nessuno. Se ci sarà una crisi, probabilmente riguarderà solo le società che non riescono a raggiungere e mantenere le esigenze di questo settore.
La Acclaim ha attualmente in produzione cinquanta titoli complessivi - per NES, Super NES, Megadrive, Game Gear e Gameboy. Parecchi di questi titoli vengono realizzati attraverso sussidiarie come la Mirrorsoft (amen) e la Arena. Uno di questi sarà la licenza di *Alien 3*, mentre due nuovi titoli sono previsti per la serie dei Simpsons. Ho potuto giocare a uno di essi (*Bart's Nightmare*), su Super NES. Bart Simpson si addormenta mentre sta facendo i compiti e sogna che una folata di vento sparpaglia i fogli fuori dalla finestra. Bart si lancia all'inseguimento e si ritrova in una terra uscita da un incubo da cattiva digestione. È un gioco a scorrimento orizzontale, con una resa grafica dei personaggi di Matt Groening veramente notevole. "I giocatori devono avere l'impressione di interpretare Bart all'interno di un cartone animato della serie," dice Cheryl. Un altro schermo mostrava un Bart-Godzilla ("Bartzilla, in effetti!", rivela ridendo Paul) che andava in giro a distruggere palazzi. Non mi hanno voluto dire se si tratta dello stesso gioco o di due programmi differenti. Sebbene la giocabilità e la grafica sembrassero OK, Paul ci ha assicurato che entrambi i programmi richiedono ancora parecchio lavoro.
Praticamente terminato era invece *Steel Empire*, uno sparatutto a scorrimento orizzontale dalla splendida grafica e dall'ambientazione "fantasy-fantascienza alla Verne". "Il movimento della navicella è ancora troppo veloce" ci ha spiegato Erik, uno dei playterster, ma per il resto credo che ci siamo. *Steel Empire* è un titolo che è già stato utilizzato dalla EA per il suo gioco di strategia su PC. Non causerà problemi questa omonimia? "Abbiamo già deciso di cambiare il titolo, almeno per il mercato europeo", ha affermato Paul in tono serio. "Lo chiameremo... ahum... *Empire of Steel*"
Cheryl ci accompagna in un'ultima visita dei locali. Un angolo del sotterraneo accoglie una decina tra flipper e videogiochi della Bally-Midway. "Abbiamo un accordo con la Bally-Midway per la conversione su console dei loro videogiochi da bar," rivela Cheryl, "Ogni volta che viene prodotto un nuovo gioco ne riceviamo un esemplare da provare". E, in effetti, tre ragazzi stavano "lavorando con impegno" intorno al videogioco di *Terminator 2*...
Prima di prendere il treno che ci riporta a Manhattan c'è ancora il tempo per una bistecca formato magnum insieme a Cheryl in un piccolo locale sulla costa. "Sono molto contenta del mio impiego," dice. "Qui alla Acclaim siamo molto affiatati, e questa è la cosa più importante. Inoltre la maggior parte dei dipendenti è molto giovane, l'età media si aggira intorno ai ventitre anni. C'è molto spirito creativo, poche formalità e tanta voglia di crescere, imparare e fare bene il proprio lavoro. Probabilmente è questa la cosa che più mi piace del mio lavoro."
Addio alle immagini di grattacieli cyberpunk e manager e programmatori in giacca e cravatta.

STORIA...

La Acclaim nacque nel 1987 come la prima società statunitense a commercializzare e distrubuire indipendentemente software per NES. Nel 1988 un'accordo con la *Carolco Pictures* portò alla pubblicazione di *Rambo*, il primo gioco portatile a cristalli liquidi prodotto dalla società. Durante lo stesso anno titoli come *Wizard & Warriors* e *WWF Wrestle Mania* consolidarono la posizione dell'Acclaim ai vertici del settore. La serie dei giochi portatili prosegui con successo nel 1989 mentre il fronte del NES vide l'uscita del sistema *Double Player System*, per NES, che permetteva a due giocatori di competere contemporaneamente con un sistema di controllo a distanza senza cavi. Titoli come *Airwolf*, *Cybernoid* e *Knight Rider* contribuirono a fare aumentare il fatturato della società del 76%. in un singolo anno.
Durante il 1990 uscirono i primi giochi per Gameboy. Titoli di enorme successo come *Wizard & Warriors X: The Fortress of Fear* e *Kwirk*. *Double Dragon II: The Revenge* per NES battè ogni record di vendite mentre la società iniziò a pubblicare i primi titoli basati sulla licenza dei Simpsons: il portatile *Bart Simpson's Cupcake Crisis* e *Bartman: Avenger of Evil*. Nel 1991 *Populous* fu il primo gioco prodotto su licenza ad essere realizzato per Super NES. *Double Dragon II* fece la sua apparizione su Gameboy, insieme a *Bart Simpson's Escape from Camp Deadly*. *Roger Clemens' MVP Baseball* fu il primo gioco nella storia del NES ad essere ideato, realizzato e prodotto negli Stati Uniti, sotto l'etichetta LJN. La licenza di *Terminator 2* si aggiunse alla lunga serie di licenze prestigiose strette dalla società.
Il fatturato dell'Acclaim nell'ultimo anno è cresciuto del *500%* - un record non solo per l'industria dei videogiochi. Nel 1992, grazie a un accordo raggiunto con la Sega, la società commercializzerà e distribuirà software per Megadrive e Gamegear sotto l'etichetta *Flying Edge*. La ferma intenzione dell'Acclaim di restare all'avanguardia dell'industria del divertimento casalingo si riflette nella recente espansione del dipartimento di ricerca e sviluppo CD-ROM e CD-I.

Ecco Bart che si caccia nei guai!

MEGADRIVE NEWS

Le voci su un sequel del massiccio *Streets of Rage* (o *Bare Knuckle* per gli amici) si fanno sempre più insistenti. Il bello è che si parla di un gioco che conterrà ben 16 megabit con tanto di battery-back up. Speriamo che sia molto più difficile dell'originale.

È UFFICIALE!!!

Thunder Force IV

Thunder Force IV uscirà a luglio per Megadrive (coro di angeli, assolo degli alpini, Bio Massa che canta, Dupont che si tappa le orecchie). Il re degli sparaspara del Megadrive è giunto al quarto episodio, e sembra che la qualità raggiunta dai versatili ed ergonomici (???) programmatori nipponici sia veramente impressionante: le armi selezionabili sono cinque, i fondali multiscrollanti e le animazioni ultradinamiche. Ma non è finita: la Technosoft sta attualmente lavorando a *Thunder Force V* che uscirà solo per Mega CD....
Prepariamoci allo sparaspara orizzontale definitivo? Betcha!

DENARO DI SANGUE

È stato senza dubbio uno degli sparaspara più belli di tutti i tempi su Amiga, anche grazie ad una presentazione spettacolare. Dirigeva, ovviamente, Psygnosis. I tempi sono cambiati, ed ora anche i possessori di Megadrive potranno affrontare l'ira aliena e cercare di ricavare il massimo guadagno possibile saccheggiando l'intero universo a bordo di due teneri, commoventi e un po' devastanti elicotterini. Scrolling multidirezionale e violenza digitale assicurata in questo nuova versione di *Blood Money*.

SMASH TV

Smash TV

Il grandioso coin-op della Williams raggiunge anche Megadrive, Master System,

Game Gear. Il gioco della Sega vanta, per la prima volta su Megadrive, 256 colori su schermo, grazie ad una nuova tecnica di programmazione che verrà estesa ad altri titoli. Inoltre alcuni sprites sono così grandi che raggiungono le dimensioni di 160*100 pixel!!! Anche la versione per Master System si annuncia spettacolare, grazie ad una super routine che permette di muovere ben 8 sprites alla volta, record assoluto per una console a 8-bit.

LEANDER

Il megatitolo della Psygnosis apparso mesi fa su Amiga ha riscosso un meritato successo, tant'è che è stato convertito dai maghi della Electronic Arts anche per Megadrive. Lo sprite principale appare più alto e slanciato, anche se la struttura di gioco è rimasta pressoché invariata.

VARIOUS PER MEGADRIVE

Le novità non finiscono certo qui: è in arrivo ***Sportstalk Baseball***, simulazione assai realistica dell'omonimo sport con tanto di telecronaca in diretta. Grandiosa notizia: uno dei migliori giochi in assoluto per console, ***Super Shinobi***, avrà un seguito. Il quarto episodio della saga di Shinobi (cominciata appunto con ***Shinobi***, poi ***Super Shinobi***, quindi ***Shadow Dancer***) dovrebbe uscire in Japone all'inizio di luglio. Restate collegati per maggiori informazioni. Notizia flash: uscirà per Mega Drive il mega successo per Lynx ***Slimeworld***, ma dalle prime indiscrezioni non sembra un gran che. Molto più interessante è invece ***Dungeons and Dragons: Warriors of the Eternal Sun***, un super rpg che ricorda moltissimo ***Ultima VI***. Tremate! ***Lotus Esprit Turbo Challenge 2*** non uscirà solo per Super NES, ma, dopo aver sconvolto i possessori di Amiga, devasterà quelli del Megadrive: il gioco uscirà infatti verso la fine di giugno e si preannuncia ce-no-bi-ti-co! Ancora più interessante è il mega gioco di ruolo arcade ***Cadash*** della Taito, che uscirà finalmente il mese prossimo. Gustatevi le foto.

ECTS MEGANEWS

Il prode direttore Albini ha riportato dall'Inghilterra (ECTS) un pacco di novità che il plastico MBF ha opportunamente selezionato e scelto per voi...

MAIN STREET, U.S.A.

PARATA DISNEY

Due volte al giorno, partendo dall'incantevole castello della Bella Addormentata sfilano i carri raffiguranti i vari personaggi della Disney compreso anche il simpaticissimo coniglio Roger Rabbit sulla strada principale, dal Central Plaza fino a Town Square.

Roger Rabbit

EURODISNEYLAND RAILROAD

A bordo di uno dei tre treni a vapore a vostra disposizione, farete il giro del parco e attraverserete il Grande Canyon Diorama (demenziale!!!). Due fermate sono possibili: Frontierland e Fantasyland.

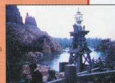
By night

ENTRATA

Per entrare dovrete per forza passare per il Disneyland Hotel dove aspettano una cinquantina di casse (a proposito l'ingresso vi costerà ben 50.000 lire!!!), per poi ritrovarvi di fronte alla Main Street Station.

FRONTIERLAND

BIG THUNDER MOUNTAINS

A bordo di un piccolo treno a vapore viaggerete nei meandri di una montagna rocciosa attraverso i vari tunnel delle miniere. Appena salite cadrete nel buio totale dove potrete, con vostra grande gioia subire la dura legge della gravità. Vi ritroverete poi in cima alla montagna dove sono esposte alcune vecchie postazioni prima di tornare indietro passando dalla galleria principale dove scoprirete il filone d'oro principale. Effetti speciali ed emozione garantita (parola di Dan Dupont!!!)

Le miniere

GHOST MANOR

Lassù, sulla collina, vi aspetta il tenebroso maniero stregato. Appena entrati, le porte si richiuderanno e la vostra avventura comincerà. Attraverserete diverse stanze dagli ornamenti più che insoliti prima di salire su poltrone mobili che vi guideranno attraverso il resto della casa, dove farete incontri davvero bizzarri (sono presenti infatti numerosi ologrammi e audioanimatroni molto convincenti). Alla fine del giro, una voce lugubre vi invita anche a tornare! Brrrr...! Da brividi!

Che cura dimagrante!

THUNDER MESA RIVERBOAT LANDING

A bordo di uno dei due battelli, il Mark Twain o il Molly Brown, farete il grande giro sulle acque del River of the Far West. Potrete così ammirare tutto Frontierland, ma soprattutto le Big Thunder Mountains!

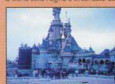
FANTASYLAND

PETER PAN'S FLIGHT

Sognate di non crescere mai? Il magico mondo di Peter Pan fa per voi! Passata la porta di questa piccola casa, salirete a bordo di uno strano galeone che vi porterà in compagnia della fata Campanellino, nell'isola che non c'è! Un viaggio indimenticabile!

Peter Pan

IL CASTELLO DELLA BELLA ADDORMENTATA

Il Castello della Bella Addormentata è l'ultimo della linea dei celebri castelli della Disney. Pieno di vetrate rappresentanti la storia della Regina e circondato da alberi e collinette, potrete salire le varie scale di questo edificio alto più di 45 metri, accompagnati dalla meravigliosa musica di Tchaikovski: La Bella Addormentata!

Il castello

ALICE'S CURIOUS LABIRYNTH

Alcuni ricorderanno sicuramente il film. Potete finalmente riviverlo, imprigionati nel perfido labirinto della regina di cuori in compagnia dello Stregatto che non perderà un'occasione per indicarvi la direzione sbagliata. Presto... Stanno per raggiungervi le guardie! Ma ve la caverete e il vostro premio sarà un bel giretto nel Castello della Regina da dove scapperete usando lo scivolo.

Il 12 aprile, EuroDisney ha finalmente spalancato le sue porte alle orde di gente venute da tutta Europa. Poteva mancare l'evento su Gheim Pauâ? Certamente no! Alex è andato a farsi un giretto a Parigi e ci racconta la sua giornata trascorsa nel magico e fantastico mondo di Disney con le 16 più belle attrazioni del parco!

DISCOVERYLAND

IL VISIONARIUM

Un'enorme mongolfiera.

Appena entrati nella sala principale, sarete circondati dalle immagini (procedimento Circle-vision 360!). Durante i quindici minuti successivi, assieme a Timekeeper (il vostro robot-guida, anche se un po' imbranato!) e Nine-eye (robot con nove occhi che osservano il mondo a 360 gradi) viaggerete nel tempo. Attraverserete epoche diverse, così da ritrovarvi faccia a faccia con un dinosauro, piantati nel bel mezzo di un combattimento medioevale, a bordo di una Formula 1 (ma contro mano!!!): incontrerete Jules Vernes durante l'esposizione universale di Parigi nel 1900 o, meglio ancora, vedrete Parigi, ma in un futuro prossimo. Emozionante!

VIDEOPOLIS

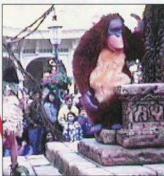
Grande centro High Tech, questa è l'area di divertimenti di Discoveryland. Dei ballerini fanno uno show cinque volte al giorno con numerosi effetti speciali mentre il resto del complesso è dedicato alle nuove tecnologie (TV alta definizione, CDI, tecnologia laser,...).

STAR TOURS

Sinceramente, all'inizio ero venuto solo per questo ed è anche la prima attrazione a cui mi sono recato e posso dirvi che è stata un'esperienza incredibile! Appassionati della serie di *Guerre Stellari*, non avete mai sognato di partecipare a un viaggio spaziale o all'attacco della Morte Nera? Ecco l'attrazione che fa per voi! Dopo avere attraversato parecchi corridoi nel più puro stile "base ribelle", dove incontrerete C3PO e R2D2, i due simpatici droidi che stanno riparando un astronave, passerete davanti al "Droidnostic Center" prima di salire a bordo del vostro Starspeeder 3000 diretto verso la luna boscosa di Endor. Allacciate le vostre cinture e....AAaaargh! Reggetevi foooorte! Già alla partenza le cose non vanno per il verso giusto, andrete a finire nel bel mezzo in un campo di meteore, cadrete nelle zampe di Dart Fener e i suoi incrociatori spaziali (ma verrete liberati da un caccia ribelle!) e parteciperete finalmente all'attacco della Morte Nera. Un viaggio indimenticabile!

Ecco C3PO sul caccia ala X

CAPTAIN EO

Con occhiali speciali, seguirete le avventure di Captain Eo (il grande Michael Jackson!) e il suo equipaggio. La loro missione: contattare Supreme Leader (Angelica Huston), il capo di un pianeta malvagio e corrotto, e offrirle una canzone. Due canzoni sono state scritte appositamente da Michael Jackson (*We are here to change the world* e *Another part of me*) per questa fantastica avventura 3D di 16 minuti. Effetti speciali (visivi e sonori) straordinari!

ADVENTURELAND

ADVENTURE ISLE

È qua che i Robinson hanno costruito la loro casa e che i Pirati hanno il loro domicilio. Il paesaggio, si ispira profondamente al libro di Robert Louis Stevenson, *L'Isola Del Tesoro*. Potrete passare su vari ponti sospesi, attraversare certe cascate, esplorare le grotte dei pirati dove è nascosto il loro tesoro, oppure visitare il famoso galeone Pirata!

Il vascello pirata

LA CASA DEI ROBINSON

Domina il mondo di Adventureland: è la casa dei Robinson. Costruita su un gigantesco albero di 27 metri dalle enormi radici. Potrete salire e visitare la dimora costruita su quattro piani interamente in legno e divisa in varie stanze. La ruota che porta l'acqua a tutti i piani gira sempre e i vari ornamenti rimasti dal naufragio sono sempre presenti.

PIRATES OF THE CARIBBEAN

Una delle attrazioni più belle del parco. Dopo avere attraversato vari corridoi delle prigioni del castello salirete a bordo della vostra imbarcazione: l'avventura comincia.... Scivolate via nel silenzio delle varie gallerie, mentre più in là, qualche pirata vi supplica di liberarlo, un gattino miagola terrorizzato dall'acqua. Ma davanti a voi c'è ben altro che vi preoccupa.... La corrente si fa più forte e .....SPLASH! Vi ritrovate in piena battaglia tra un galeone pirata e il castello. BOOM! Esplosioni... Spari... odore di polvere.... Qualche colpo sfiora la vostra imbarcazione e non manca di schizzarvi ma ben presto vi ritroverete in salvo. Attraversate la città in preda alle fiamme e assisterete all'esplosione della polveriera (roba da spettinare anche me!)(chi a mai detto che ti pettini NdR!), prima di scoprire finalmente il tesoro dei pirati nascosto nelle caverne. Geniale!!!

L'isola del Teschio.

ACCLAIM

Insieme all'Electronic Arts, la Acclaim è probabilmente la software house più importante d'America (potrete saperne di più leggendo il mega articolo del nostro inviato speciale Raist). Infatti possiede numerose software house satellite, tra cui la Image Works, la Mirrorsoft e la Cinemaware, certamente note ai possessori di home computer. Sebbene il quartier generale si trovi in America, la Acclaim ha uffici in Canada, Giappone, Inghilterra e Germania. Recentemente la Acclaim ha deciso di realizzare software anche per le console Sega sotto l'etichetta Flying Edge, ed i primi risultati cominciano ad arrivare. Per ora ci limitiamo a pubblicare i titoli, ma nei prossimi numeri troverete anche maggiori informazioni.

NES

Terminator 2, the Judgement Day
Smash TV
Trog
Wizard & WArrios III
Ferrari Grand Prix
WWF Cage Match Challenge
Bart Vs the World
Spiderman 2
George Foreman's Knock Out Boxing

SUPER NES

***Super WWF Wrestling* Aprile**
***Super Smash TV* Maggio**
***Terminator 2, the Judgement Day* Luglio**
***Krusty's Fun House* Settembre**

MEGADRIVE

***Empire of Steel* Giugno**
***Back to the Future 3* Giugno**
***Ferrari Grand Prix* Luglio**
***Arch Rivals* Luglio**
***Bart vs the Space Mutants* Luglio**
***Alien III* Ottobre**
***Smash TV* Ottobre**
***WWF Challenge* Ottobre**
***Predator 2* Novembre**
***Krustis Funhouse* Novembre**

MASTER SYSTEM

***Back to the Future 3* Aprile**
***Arch Rivals* Luglio**
***Bart vs the Space Mutants* Luglio**
***Speedball (rilancio)* Luglio**
***George Foreman's Boxing* Agosto**
***Alien III* Settembre**
***Smash TV* Ottobre**
***Predator 2* Novembre**

GAMEBOY

Bill & Ted's Excellent Gameboy Adventure
Terminator 2, the Judgement Day
Ferrari Grand Prix
George Foreman's Boxing
WWF Wrestlemania 2
The Simpson - Juggernaut Games
Spiderman 2
Double Dragon 3

GAME GEAR

***Spiderman* Giugno**
***George Foreman's Boxing* Giugno**
***Bart vs the Space Mutants* Luglio**
***Smash TV* Ottobre**
***Alien III* Ottobre**

JOYSTICK *fun*

V. Lorenteggio, 38 Milano Tel. 02/48952821 Fax 02/48952819

SEGA MEGADRIVE

MEGADRIVE SCART	260.000
MEGADRIVE PAL	270.000
ARC. POWERSTIK	110.000
SEGA JOYPAD	39.000
MASTER SYST.CONV.	89.000
ALIMENTATORE 220V	20.000
XER JOYSTICK	80.000
JOYSTICK PRO1	49.000
Alisa Dragon	99.000
Arc Odyssey	95.000
Formula 1 Grand Prix	105.000
F. 1 Circus	115.000
E.A. Hockey	95.000
Mario Lemieux Hockey	120.000
Test Drive II	120.000
Jordan vs Bird	120.000
Moonwalker	49.000
Street of Rage	85.000
Undeadline	85.000
Sonic	75.000
Thunderforce III	85.000
Gaiares	85.000
Quackshot	85.000
Wonderboy V	125.000
Soul Feace	120.000
Delvish New	115.000
Magical guy New	95.000
Carmen S. Diego	120.000
Crude Buster	95.000
Double Dragon II	110.000
World Cup '90	75.000
Tecmo World Cup '92	95.000
Tennis New	110.000

Ghouls & Ghost	85.000
Winter Challange	110.000
Kid Chamaleon	110.000
Slime World New	95.000
Fantasia	85.000
Castle of Illusion	85.000
Batman	85.000
Magical Hat	49.000
Atomic Robokid	49.000
Gynoug	65.000
Raiden Trad	65.000
Toky	65.000
Lakers vs Celtics	95.000
Valis III	95.000
Last Battle	59.000
Thunder Pro Wrestling	65.000
Chuck Rock New	Telef.
Terminator New	Telef.
Senna Monaco G.P. II New	Telef.
Super Volleyball	95.000
Joe Montana Football	110.000
John Madden Football	110.000
Tetris	75.000
Alien Storm	75.000
Turbo Outrum	95.000
PacMania	85.000
YS III	95.000
PGA Tour Golf	99.000
Strider	89.000
Ghostbusters	85.000
Mystic Defender	75.000
Traysia	120.000
Desert Strike	115.000
Devil Crash	85.000

❖ GAMEBOY ❖

Gameboy	145.000
Light Boy	45.000
Carry Bag	40.000
Magnifier	25.000
Alimentatore 220V	18.000
Battery Pack	85.000
Hyper Boy	95.000

Giochi da £ 39.000 a £ 65.000

❖ GAMEGEAR ❖

Gamegear	268.000
TV Tuner	225.000
Master Gear Conv.	55.000
Battery Pack	85.000
Alimentatore 220V	20.000
Big Window	45.000
Magnifier	39.000

Giochi da £ 55.000 a £ 65.000

❖ SUPERFAMICOM ❖

World Boxing	149.000
Super Cup Soccer	149.000
Super Aleste	149.000
Musha	149.000
Top Racer	139.000
Formula 1 Grand Prix	139.000
Magical Tarrout	109.000
Xardian	109.000
Battle Grand Prix	129.000
Magic Sword New	149.000
Rushing Beat	139.000
Zelda III	129.000
Last Fighter Twin	119.000
STG Strike Gunner	119.000
Final Fight Guy	129.000
Final Phantasy II	129.000
WWF Wrestling	149.000
Hokuto No Ken New	129.000

ORARIO:
9.00-12.30
15.00-19.30

MEGADRIVE
+ 2 GIOCHI
£ 330.000

MEGADRIVE
+ 4 GIOCHI
£ 375.000

S.FAMICOM
+ 1 GIOCO
£ 550.000

GAMEGEAR
+ 1 GIOCO
£ 299.000

GAMEBOY
+ 6 GIOCHI
£ 215.000

LINKS
+ 1 GIOCO
£ 199.000

PC ENGINE
GT
£ 499.000

SCONTO 10%
SU 3 GIOCHI
ACQUISTATI

NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

10% DI SCONTO
PER CHI ACQUISTA 3 GIOCHI DI QUALUNQUE SISTEMA!

Aperto anche il Sabato

SEGA MEGADRIVE
VERSIONE JAPAN
+ ALIMENTATORE
+ CAVO SCART
+ JOYPAD
SOLO L. 248.000

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

SEGA GAME GEAR L. 248.000

GAME GEAR + SONIC L. 298.000

MEGA REVOLUTION
SCONTO DI LIRE 50.000
A CHI LO ACQUISTA
ENTRO IL 30 LUGLIO

SEGA MEGADRIVE JAPAN
CON CARTUCCIA GIOCO "SONIC"
SOLO L. 288.000

SEGA MEGA CD JAPAN
DISP. VERSIONE SCART O PALA RICHIESTA
SOLO L. 688.000

GP BATTERY PACK	**L.**	**78.000**
MASTER GEAR CONVERTER	**L.**	**48.000**
WIDE MASTER (LENTE)	**L.**	**28.000**
BIG WINDOW (SUPER LENTE)	**L.**	**48.000**
ALESTE	L.	68.000
ALIEN SYNDROME	L.	58.000
ARLIER	L.	58.000
AX BATTLER	L.	58.000
BUSTER BALL	L.	58.000
COLUMS	L.	48.000
DONALD DUCK	L.	58.000
DRAGON CRYSTAL	L.	58.000
ETERNAL LEGEND	L.	68.000
FANTASY ZONE	L.	58.000
G-LOCK	L.	58.000
GALAGA 91	L.	58.000
GEAR STADIUM	L.	48.000
HALLY WARS	L.	58.000
HEAD BUSTER	L.	48.000
JOE MONTANA FOOTBALL	L.	68.000
KINETIC CONNECTION	L.	38.000
KUNICHAN	L.	58.000
MAGICAL TARUTO	L.	48.000
MICKEY MOUSE	L.	58.000
MONACO GP	L.	48.000
MONSTER WORLD III	L.	58.000
MOONWALKER	L.	58.000
NINJA GAIDEN	L.	48.000
OUT RUN	L.	48.000
PAC MAN	L.	58.000
PENGO	L.	48.000
POKER	L.	58.000
PUT & PUTTER (GOLF)	L.	48.000
RASTAN SAGA	L.	68.000
SHANGAY II	L.	68.000
SONIC	L.	58.000
SPACE HARRIER	L.	48.000
SQUEEK	L.	48.000
WALL OF BERLIN	L.	48.000
WODDY POP	L.	48.000

GAME GEAR TUNER TV L. 218.000

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

2 CRUDE DUDE	L.	99.000
688 ATTACK SUB	L.	119.000
A. PALMER T. GOLF	L.	99.000
ABRAMS B. TANK	L.	119.000
AERO BLASTER	L.	89.000
AFTER BUNNER	L.	99.000
AIR DRIVER	L.	89.000
ALEX KIDD: E. CASSTE	L.	69.000
ALIEN STORM	L.	69.000
ALTERED BEAST	**L.**	**39.000**
ARROW FLAH	**L.**	**39.000**
ART DRIVE (DISEGNO NOVITÀ)	**L.**	**68.000**
ATOMIC ROBOKID	**L.**	**39.000**
BACK TO THE FUTURE III	L.	119.000
BAD O MEN	L.	99.000
BATMAN	**L.**	**59.000**
BATTLE GOLFER	**L.**	**29.000**
BATTLE SQUADRON	L.	89.000
BEAR KNUCKLE	L.	79.000
BEAST WRESTLER	L.	99.000
BIMINI RUN	L.	99.000
BLOCK OUT	**L.**	**39.000**
BONANZA BROTHERS	**L.**	**39.000**
BUDOKAN	L.	99.000
BUK RODGER'S	L.	99.000
BURNING FORCE	**L.**	**39.000**
BUSTER DOUGLAS BOXING	L.	99.000
BUSTER DOUGLAS	L.	79.000
CALIBER 50	**L.**	**68.000**
CALIFORNIA GAMES	L.	99.000
CARMEN SAN DIEGO	L.	119.000
CATCH 92	L.	99.000
CENTURION	L.	89.000
COLUMS	**L.**	**69.000**
COMMANDO II	L.	89.000
CRACK DOWN	**L.**	**39.000**
CROSSFIRE	L.	58.000
CYBER BALL	L.	79.000
DAHNA	L.	99.000
DAIMAKAIMUVA	L.	89.000
DANGEROUS SEED	**L.**	**49.000**
DARK CASTLE	L.	119.000
DARWIN 4081	**L.**	**29.000**
DECAPATTACK	L.	85.000
DESERT STRIKE	**L.**	**99.000**
DEVIL CRASH	L.	99.000
DICK TRACY	L.	69.000
DINO LAND	L.	79.000
DONALD DUCK	L.	79.000
DOUBLE DRAGON II	**L.**	**89.000**
DYNAMITE DUKE	L.	89.000
E. SWAT	L.	79.000
E.A. HOCKEY	L.	99.000
EL VIENTO	L.	99.000
ELEMENTAL MASTER	L.	69.000
EVIL GIRL	**L.**	**39.000**
F1 CIRCUS	L.	89.000
F1 GRAND PRIX	L.	99.000
F22 INTERCEPTOR	L.	89.000
FAERY TALE	L.	99.000
FANTASIA WALT DISNEY	**L.**	**69.000**
FANTASY SOLIDIER	**L.**	**99.000**
FATAL LABYRINTH	L.	99.000
FATAL REWIND	L.	99.000
FIGHTING MASTER	L.	89.000
FINAL BLOW	L.	89.000
FIRE SHARK	L.	89.000
FLICKY	L.	89.000
FORGOTTEN WORLDS	L.	69.000
GAING GROUND	**L.**	**39.000**
GALAXI FORCE II	L.	99.000
GHOSTBUSTERS	L.	69.000
GHOULS AND GHOST	L.	89.000
GOLDEN AXE II	L.	89.000
GRANADA	**L.**	**39.000**
GYNOUG	**L.**	**49.000**
HARD DRIVIN	L.	89.000
HELL FIRE	**L.**	**39.000**
HERZOG ZWEI	**L.**	**49.000**
HUNTER YOKO	**L.**	**59.000**
ICE HOCKEY	**L.**	**99.000**
INSECTOR X	L.	39.000
INTERCEPTOR EFDIS	L.	99.000
J. MONTANA FOOTBALL II	L.	89.000
J. MADDEN FOOTBALL	L.	89.000
JAMES POND II	L.	99.000
JAMES POND	**L.**	**49.000**
JEWEL MASTER	**L.**	**39.000**
JOE MONTANA	L.	89.000
JOHN MADDEN II	L.	99.000
JOHN MADDEN	L.	89.000
JORDAN VS BRID	L.	99.000
JUJU LEGEND	L.	89.000
JUNCTION	L.	68.000
K.O. BOX	L.	79.000
KID CHAMELON	L.	119.000
KINGS BOUNTY	L.	89.000
KLAX	**L.**	**58.000**
KUGA	**L.**	**69.000**
LAKERS VS CELTIC	L.	79.000
LAST BATTLE	L.	79.000
LEGEND OF NINJA BURAI	L.	99.000
LEGEND OF RAIDEN	L.	79.000
LEGEND OF A FANTASM SOLDIER	L.	99.000
LEYNOS	**L.**	**39.000**
M.L. HOCKEY	L.	89.000
MAGICAL HAT	**L.**	**39.000**
MARBLE MADNESS	L.	99.000
MARVEL LAND	L.	79.000
MASTER OF MONTERS	L.	119.000
MASTER OF WEAPON	L.	99.000
MEGA PANEL	**L.**	**39.000**
MERCS II	L.	99.000
MERCS	L.	89.000
MICKEY MOUSE	**L.**	**59.000**
MIDNIGHT RESISTANCE	**L.**	**79.000**
MOONWALKER	L.	89.000
MRS. PACMAN	**L.**	**49.000**
MYSTIC DEFENDER	L.	89.000
ONSLAUGHT	**L.**	**49.000**
OUT RUN	**L.**	**49.000**
PACMANIA	L.	99.000
PAPER BOY	L.	99.000
PAT RILEY BASKETBALL	L.	99.000
PGA GOLF	L.	99.000
PHANTASY STAR III	L.	139.000
PHELIOS	**L.**	**39.000**
PITFIGHTER	L.	99.000
POPULOUS	L.	89.000
QUACK SHOT	L.	79.000
QUAD CHALLENGE	L.	99.000
RAIDEN TRAD	L.	79.000
RAMBO	**L.**	**69.000**
RASTAN SAGA 2	L.	59.000
RENT A HERO	**L.**	**49.000**
REVENGE OF SHINOBI	L.	79.000
RINGS OF POWER	L.	99.000
ROAD BLASTER	**L.**	**89.000**
ROAD RASH	L.	99.000
ROBOCOD	L.	99.000
ROLLING THUN 2	L.	109.000
S. VOLLEYBALL	L.	69.000
S. AIR WOLF	L.	89.000
S. SHINOBI	L.	79.000
SAIN SWORD	**L.**	**39.000**
SD VARIS	L.	99.000
SHADOW DANCER	L.	89.000
SHADOW OF THE BEAST	L.	119.000
SHANGAI III	L.	99.000
SHINING IN THE DARKNESS	L.	119.000
SOLDEACE	L.	119.000
SONIC	**L.**	**59.000**
SPACE ARRIER II	L.	89.000
SPACE GOMOLA	L.	89.000
SPACE INVADERS	L.	79.000
SPEEDBALL 2	L.	89.000
SPIDERMAN	**L.**	**49.000**
SPORTS TALK BASEBALL	L.	119.000
STAR CONTROL	L.	109.000
STARFIGHT	L.	99.000
STEEL EMPIRE	**L.**	**99.000**
STORMLORD	L.	99.000
STREET OF RAGE	L.	79.000
STRIDER	L.	69.000
SUPER FANTASY ZONE	L.	99.000
SUPER HANG ON	L.	69.000
SUPER HYDLIDE	L.	79.000
SUPER LEAGUE	L.	79.000
SUPER MASTER GOLF	L.	89.000
SUPER MONACO GP	L.	79.000
SUPER OFF ROAD	L.	89.000
SUPER T. BLADE	L.	69.000
SWORD OF SODAN	**L.**	**49.000**
SWORD OF VERMILLION	L.	109.000
SYD OF VALIS	L.	99.000
T. BEAST WARRIOR	**L.**	**99.000**
TAIHEKI	L.	119.000
TARGHAN	L.	69.000
TASK FORCE MARRIER II	**L.**	**89.000**
TECHNO COP	L.	119.000
TEST DRIVE II	L.	99.000
TETRIS	**L.**	**49.000**
THE IMMORTAL	L.	99.000
THUNDER FOX	**L.**	**49.000**
THUNDER PRO WRESTLING	L.	89.000
THUNDER FORCE II	L.	69.000
THUNDER FORCE III	L.	89.000
THUNDER FORCE IV	L.	99.000
TIGER	**L.**	**69.000**
TOE JAM & ERALD	**L.**	**79.000**
TOKI	L.	99.000
TOMMY LA SORDA	L.	99.000
TRAMPOLINE TERR	L.	79.000
TRASIA	L.	119.000
TRUXTON	L.	69.000
TUNDER FOX III	L.	79.000
TURBO OUT RUN	L.	89.000
TURRICAN	**L.**	**69.000**
TWIN HAWKS	L.	99.000
UNDEADLINE	L.	99.000
VALIS	L.	119.000
VERYTEX	**L.**	**39.000**
VOLFIED	**L.**	**39.000**
WANI WANT WORLD	L.	89.000
WAR SONG	L.	119.000
WARDNER	**L.**	**59.000**
WHERE IN TIME	**L.**	**99.000**
WHIPE RUSH	**L.**	**29.000**
WIMBLEDON 92 (TENNIS)	L.	99.000
WINTER CHALLENGE	L.	99.000
WOLF IN BATTLE FIELD II	L.	89.000
WONDER BOY	**L.**	**39.000**
WONDER BOY IN M. LAND	**L.**	**39.000**
WORDNER FOREST	**L.**	**49.000**
WORLD CUP SOCCER	L.	69.000
WORLD CUP '92	L.	99.000
WRESTLE WAR	**L.**	**59.000**
X.D.R.	**L.**	**39.000**
Y'S III	L.	99.000
ZANY GOLF	L.	49.000
ZERO WING	L.	89.000

IN NERETTO I GIOCHI IN OFFERTA (fino ad esaurimento)

PROVE game power

Nelle prossime pagine i nostri inviati all'interno delle console più in voga del momento, vi raccontano pettegolezzi e indiscrezioni sui giochi recensiti. Siete indecisi su quale cartuccia comprare per la vostra console? Volete avere la conferma di aver fatto l'acquisto giusto? Basta leggere attentamente quello che hanno da dirvi, dopo di ché tempestateli pure di telefonate anonime, se lo meritano.

Power Game
Non importa chi siate, da dove veniate e cosa vogliate nella vita! Se vedete un gioco che viene premiato con Power Game, correte subito a comprarlo, non ve ne pentirete!

Foto segnaletica
Volete qualcuno da odiare? I nostri recensori si prestano benissimo allo scopo. Sono sporchi, brutti e completamente scemi.

Commento
Finalmente qualcuno che dice veramente quello che pensa! Peccato che i recensori non pensino mai a quello che dicono, ma questo è un particolare. Volete conoscere i difetti e i pregi di un gioco? Bene, leggete qui e sarete soddisfatti... rimborsati no, ma in fondo nessuno ottiene mai tutto quello che vuole!

CONSOLE
Il menu del giorno, anzi della pagina. Avete quella console? Allora potrete avere anche il gioco di cui si parla!

VOTO
Il giudizio, criticabilissimo, del recensore è dato in centesimi. Se è sopra il 90% comprate pure a scatola chiusa, se vi fidate...

SCHEDA TECNICA
Questa è la carta d'identità del gioco. Segni particolari, altezza, professione. Tutto ciò che può servire per "rintracciarlo" immediatamente. Viene anche indicato il genere e, a volte, il numero di telefono del gioco stesso.

GENERE
Lo abbiamo appena scritto. Il genere del gioco indica se il recensore ha capito di cosa stava parlando, o se ha copiato da un libro di cucina.

CENSURA

COMMENTO & VOTO

Secondo la teoria astrale adotta dal professore Occultis, l'interazione degli assi in un contesto esoterico, quindi non essoterico, comporta la perdita di una o più ... di energia vitale riducendo in sì fatto modo le possibilità di successo di un qual si voglia pretendente alla riuscita dell'impresa.

97%

SCHEDA TECNICA

Titolo	...che facevano...
Casa	Dolce Casa
Distribuzione	Incosciente
N° Giocatori	0
Continua	Basta volerlo
Livelli di Difficoltà	Una caterva

FRACICO

SOTTO CONTROLLO

Sotto Controllo
Non abbiamo ancora ricevuto lettere che ci spieghino l'utilità di questo box, per cui continuiamo lo riproponiamo in attesa di delucidazioni. Tanto finché ci pagano...

DESERT STRIKE

I clamori della Guerra del Golfo non si sono ancora spenti ed è venuto il momento di parlare di questo gioco dedicato a quella che doveva essere la madre di tutte le guerre. Ma forse non è il caso di farsi troppi problemi di etica perché che differenza c'è tra combattere una battaglia della seconda guerra mondiale oppure una del Burkinafaso oppure colpire qualcuno sullo schermo sia che sia un'iracheno del '92 o un cosacco dell'800? In *Desert Strike* si è alla guida di un Apache che prende il volo da una fregata al largo del golfo. Che il gioco sia ispirato al recente conflitto è chiaro. Il mondo è minacciato dal Generale Kilbaba e c'è anche una giornalista della rete Eann chiamata Lesley Mansford (Ea= Electronic Arts - Lesley Mansford pr della software house americana). *Desert Strike* prevede una serie di missioni da completare in progress, cioè se non terminate la prima non avrete la password per fare la successiva. Ogni missione è composta da una serie di obiettivi e sotto-obiettivi da raggiungere che sono individuati consultando la mappa. Per esempio l'Apache può essere danneggiato dai colpi nemici, può rimanere senza carburante e senza munizioni. Lungo il campo di battaglia si possono trovare i rifornimenti necessari mentre l'Apache è dotato di tre tipi di armamenti.

MEGLIO ESSERE IN DUE...

Prima di decollare dal ponte della fregata dovete scegliere il vostro copilota.

X-MAN non è il massimo sotto il fuoco intenso. Nessuno è bravo come lui con l'argano per il recupero di materiale e soldati ma purtroppo non ha una buona mira.

TRACKER un figlio di papà che ha imparato a sparare nel ranch dove è cresciuto.

è il migliore. Peccato che sia un MIA (Missing in action) Se riuscite a salvarlo diventerà il vostro insostituibile copilota.

nervi d'acciaio per questa amazzone australiana. Se volete un jolly preparata in tutto dovete sceglierla.

Coraggio e incoscienza per Mr.D, soldato senza paura. Peccato che qualche volta perda la testa. Si mette a sparare all'impazzata e può far inceppare l'argano.

LA FORZA DEL NEMICO

NEMICO	PROTEZIONE	POTENZA TIRO
AK47 (soldati nemici)	10	5
APHID	25	75
AAA (mitragliatrici anti aerei)	50	20
RAPIER (ancia missili terra aria)	75	100
VDA(autoblindo del deserto)	100	25
ZSU	150	40
MOTOSCAFO	150	50
ELICOTTERO	150	100
M48	200	100
CROTALE	250	150

OBIETTIVI E RIFORNIMENTI

Munizioni indispensabili per riarmare l'apache

Carburante se non ne trovate uno ...schianto assicurato

Mia (soldati amici dispersi) fondamentali per riparare l'apache

Agenti segreti se li trovate vi danno mappe e piani segreti

Radar la prima missione è distruggerli (100 colpi)

Centrale elettrica distruggerla significa indebolire le difese nemiche (400 colpi)

Aeroporto la sua distruzione dà la supremazia aerea.

Centro di comando dopo averlo distrutto dovete catturare il comandante (250 colpi)

Prigione liberate i prigionieri politici (150 colpi)

Armi chimiche fermate il piano di Maddam per lo sviluppo delle armi chimiche (300 colpi)

Rampa missili Scud non dimenticatevi di catturare il comandante dopo aver distrutto la rampa.

Campo di prigionia salvate i 14 POW (prisoners of war)

Ispettori Onu salvate i 6 ispettori imprigionati in un hotel

Fabbriche armi biologiche distruggetele e catturate gli scienziati (200 punti cad)

Silos missili ICBM difficili da individuare perché insabbiati (200 punti.

Dispersi in mare cercate e salvate i due piloti

Yacht di Maddam il nascondiglio preferito del tiranno (100 punti)

Ambasciatore nemico catturate l'ambasciatore nascosto nel bunker (250 colpi)

Ambasciata americana salvate i 12 funzionari in mano ai terroristi

Pozzi di petrolio elitrasportate il commando di sei uomini per proteggere i pozzi.

Sorpresa nell'ultima missione scoprirete gli obiettivi di volta in volta.

Questi sono i principali obiettivi e aiuti che trovate nelle quattro missioni. Inoltre potete trovare anche vite e ripari volanti dell'apache.

MISSIONE 1: MANTENETE LA SUPREMAZIA AEREA

La prima missione di *Desert Strike* prevede una serie di obiettivi. Quello principale è conquistare la superiorità aerea sull'avversario. I quattro obiettivi da raggiungere sono: distruggere le postazioni radar, far saltare le centrali d'energia, bombardare gli aeroporti e attaccare il quartier generale nemico. Importante è eseguire gli ordini in questa sequenza.

Non abbandonate i vostri compagni ...

...se li riportate nei punti di raccolta, potete riparare la corazza dell'apache

Sfruttate la mappa per studiare il percorso e localizzare obiettivi e rifornimenti.

Non attaccate l'aeroporto prima di aver distrutto la centrale d'energia. Tenete conto di messaggi come "Danger Zone".

MISSIONE 2: LIBERATE I PRIGIONIERI

Nella seconda missione avete molti obiettivi. Iniziate distruggendo le solite postazioni radar. Liberate i prigionieri politici, distruggete la centrale elettrica e il centro di ricerca chimico. Infine dovete catturare il comandante degli scud, distruggere le postazioni di lancio e liberare i militari prigionieri in un campo.

In questo livello i radar sono più protetti

Distruggete la prigione, fate salire i prigionieri e portateli nel punto d'atterraggio.

L'attacco al centro di ricerca chimico deve essere ben congegnato. Prima fate saltare la centrale elettrica.

La fase finale della missione. Liberate i prigionieri di guerra dal compo di prigionia.

93%

COMMENTO & VOTO

***Desert Strike* è grande. Tanti giochi in uno. Un vero amarcord. Lo scorrimento dello schermo è in stile *Zaxxon*. Ci sono degli uomini da salvare come in *Choplifter*, bersagli al suolo e in aria come nei migliori spara e fuggi e un po' di strategia nello studio della mappa per scegliere il percorso migliore e nella scelta dei tipi di armamenti più adeguati per attaccare i nemici. Tutto è controllato da schermo con varie mappe e con uno dei tre sistemi di controllo dell'elicottero non potrete trovarvi a disagio. Riuscire a terminare le missioni richiede molto impegno e abilità.**

SCHEDA TECNICA

Titolo	Desert Strike
Casa	Electronic Arts
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1
Continua?	No
Livelli di Difficoltà	1

SPARATUTTO STRAT.

SOTTO CONTROLLO

MISSIONE 3: SALVATE I FUNZIONARI ONU

La 3ª missione prevede il salvataggio dei funzionari ONU, la distruzione delle fabbiche di armi chimiche, la distruzione delle rampe sotterranei di missili, il salvataggio di alcuni piloti in mare, la distruzione della solita centrale elettrica, la liberazioni di alcuni ostaggi sullo yacth di Maddam, la cattura dell'ambasciatore nemico e la liberazione dell'ambasciata americana.

Il carroarmato e un paio di Aphid vi ostacolano il tentativo di salvare i funzionari.

Quel puntino bianco è uno scienziato che scappa dalla fabbrica. Catturatelo.

Presto gli scienziati vi diranno dove sono dislocati i missili sotterranei. Distruggeteli prima che entrino in funzione.

Ogni missione nasconde sorprese. Fate saltare questa autobotte e troverete nuovo carburante

MISSIONE 4: MINACCIA NUCLEARE

La L'ultima missione. I dati sono pochi ma una volta che avete protetto i pozzi petroliferi e bloccato la fuori uscita di greggio in mare, avrete maggiori informazioni dal centro di comando. Preparatevi perché questa, con tutta probabilità è la madre di tutte le guerre.

Le truppe di Maddam stanno cedendo e vogliono distruggere tutti i pozzi peetroliferi

...e tentano di inquinare il mare con le fuoriuscite di petrolio.

CHAMPIONS OF EUROPE

(dx) Ogni tanto l'arbitro segnala il tempo.

(sx) Il giocatore in possesso di palla può chiamare la formazione

"...Molto bene Ciotti, passiamo ora la linea a Mystère che ci descriverà quello che sta succedendo a Milano, nella mitica, fantastica, ricercatissima (da creditori, finanza e Interpol), famigerat...- dacci un taglio con gli epiteti, Virgilio Jr.- redazione di Gheim Pauà!!!"

"Occhei!! Qui è scoppiato un pandemonio dopo che Dupont, al quattrocentesimo tentativo, ha terminato Castle of Illusion per MS e Neon si è accorto di non aver videoregistrato i vari stage per fare le striscie!!! AlKross sta preparando il filo del mouse (non la coda del povero Topolino) mentre Rical lo costringe a giocare con il C64GS per gli ultimi secondi della sua esistenza. In tutto questo trambusto IO dovrei recensire l'ultima simulazione sportiva creata dalla Tekmagic.

Comunque, vista la mia grande magnanimità nei confronti dei MIEI lettori faccio uno sforzo e recensisco. Il gioco si presenta con una simulazione animata molto simpatica: Bernie, la mascotte di Svezia '92, sbuca fuori dalla sua tana e inizia a palleggiare un pallone meglio di Pelé. Si passa quindi alla schermata delle nove opzioni tra cui la scelta dell'intensità del vento, l'arbitro (avete ben otto possibilità!), la durata della partita, l'uso o meno dell'after touch (o doppio tocco) e altre

CORNER

Ecco una vera e propria innovazione positiva per i calci d'angolo nel calcio elettronico. È terminata l'egemonia del corner in stile Dino Dini, il nuovo sistema è costituito da una croce che si può posizionare dove si vuole in quasi tutta l'area. Il giocatore che si incaricherà di crossare passerà la sfera più o meno nel punto prescelto, difesa e vento permettendo. Era ora che qualcuno inventasse qualcosa di nuovo. Voto: 8+

RIGORI

Il discorso fatto per i corner, dove il cambiamento è stato azzeccato, non si può applicare perché in questo caso (come in altri) si è retrocessi di livello. Infatti i nuovi rigori si battono senza l'ausilio/complicazione della solita freccetta bensì grazie al movimento del joypad che deve essere eseguito al momento opportuno se non si vuole calciare un rigore estremamente centrale e semplice da parare. Per realizzarlo al 99% si deve tenere il joypad premuto per pochi secondi in direzione di uno dei due pali e poi premere il fedelissimo Tasto A per calciare. Per pararli affidatevi alla buona sorte eseguendo in pratica lo stesso movimento che si esegue quando lo si tira ma attenzione, non fatevi anticipare dal rigorista avversario. Voto:6–

L'Italia ha ancora la possibilità di partecipare agli Europei. Come S.Marino se volete.

interessanti scelte.
Tra le tante c'è anche la possibilità di creare un torneo con due gironi all'italiana nello stile dell'Europeo (propongo di farci giocare la nazionale, così si tiene in allenamento per i prossimi mondiali), di giocare da soli contro il computer o in due, uno contro l'altro.
Peccato che i programmatori Tekmagic non abbiano inserito la possibilità di giocare in modo squadra. Sono a favore dei divertenti (e innovativi) fumetti che sostituiscono le urla di gioia (GOAL!!) e di dolore (AGGH! o OUUCH!) dei giocatori o dell'arbitro che grida quanto manca al termine della gara e il risultato. Altro punto a favore è l'innovazione nel calcio d'angolo (vedi box) che però viene affossato dal buco nell'acqua dei rigori (realizzarli è troppo semplice e non si è mai sicuri di quando tirarli)."

Mystere

Un tiro e la palla rotola in rete...

... il marcatore esulta e corre a centro campo.

Questo sembra proprio un fallo da rigore.

87%

COMMENTO & VOTO

Beh, ci siamo quasi, i programmatori US GOLD avevano creato un ottimo prodotto con alcune pecche insopportabili (i rallentamenti, per esempio) però *COE* è sicuramente migliore (e di gran lunga) di *Super Kick Off* (vedi GP2) ma manca di alcuni tocchi di classe che porterebbero il voto a 95%, infatti la grafica è buona, gli omini sono veloci e non ci sono rallentamenti nei rissoni in area. Il gioco acquista un certo interesse quando si gioca contro un amico (il computer ti surclasserà facilmente nella sua precisione dei passaggi e interventi). Se siete degli appassionati giocatori del Master System non perdete questa occasione, il calcio al silicio per la vostra consolle preferita ha trovato un nuovo idolo da ammirare.

OPZIONI QUA E LÀ, SU E GIÙ

Con nove possibilità qualcuno potrebbe sbagliarsi, ecco comunque una pratica guida per essere "oculati nelle vostre scelte" come recita la massima iniziale del libro "Zia Marisa: cui prodest?". Gli autori sono Random e MBF (con il boicottaggio di Neon) e l'editrice, naturalmente, è GAME OVER.

Utilizzate questa icona per decidere l'intensità del vento che soffierà sul campo (attenzione troppo forte pregiudicherebbe l'intera partita)

Non rappresenta certo il simbolo di un famoso (?) partito italiano, bensì la scelta tra una bella giornata di sole (e un campo in buone condizioni) e il giorno del diluvio universale che si abbatte sul vostro stadio preferito ridotto a una risaia della Bassa Padana.

Bene quanto vogliamo far durare la partita? Abbiamo quattro possibilità! Un "lunghissimo" match di dieci minuti oppure uno di otto? Volendo potete scegliere di giocare per cinque minuti o anche solamente per tre minuti.

Ci ho impiegato 12,345 secondi per capire cosa volesse dire questa strana icona (vedere sul manuale no, eh? NdR). Per la prima volta sui vostri video ecco la possibilità di posizionare (o eliminare) dove volete il radar di gioco.

Come potreste mai segnare un gol senza l'aiuto del mitico e insostituibile doppio tocco? Cliccate su questa icona e sarete abilitati ad avere il peggior piede a banana del mondo.

E se terminate in pari i tempi regolamentari come fate? Non lo sapete vero? Semplice, scegliete il tick sul cronometro e li avrete!

1UP: Non fate gli egoisti e fate giocare anche il vostro fratellino! Se decidete di sì optate per 2UP.

E qui si fa dura la situazione, con questa icona sceglierete il cor@?!o che vestirà la maglia dell'arbitro (in questa versione è a righe nerogrigie, veramente poco chic!).

Volete vedere come se la cava il computer contro sé stesso? Scegliete DEMO. Volete far pratica (essenziale se volete segnare almeno un gol)? Optate per PRACTICE. Volete vedere a che punto siete come livello di gioco? Scegliete SINGLE e sfidate l'abilissimo computer o un amico. Occhei, ora siete pronti per giocare un mega torneo (che purtroppo non potrete mai salvare) con due gironi all'italiana.

SCHEDA TECNICA

Titolo	CHAMPIONS OF EUROPE
Casa	TEKMAGIC
Distribuzione	UFFICIALE
N°Giocatori	1/2
Continua?	NO
Livelli di difficoltà	NO

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

per muovere il giocatore

Per selezionare/per passare

Niente

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. 051/343504 - Fax 051/344906
051/343362 BBS 051/347736

STOP!! alla ricerca spasmodica del prezzo piu' basso in rapporto alla qualita' e al servizio
STOP!! alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita
STOP!! alla ricerca della disponibilita'.
STOP!! alla ricerca di riparazioni veloci.
STOP!! alla ricerca di consulenza qualificata
STOP!! alla ricerca di novita' in assoluto.

DOVE SIAMO A BOLOGNA →

HARDWARE E SOFTWARE PER COMMODORE E PC, SPECIALIZZATI IN ACCESSORISTICA PER AMIGA VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GENLOCK, ESPANSIONI, SCHEDE GRAFICHE, HARD DISKS INTERNI ED ESTERNI, SCHEDE ACCELERATRICI, PRODOTTI PROFESSIONALI DIGITALIZZATORI AUDIO-VIDEO IMPORTAZIONE DIRETTA E ASSORTIMENTO COMPLETO DI CONSOLES E CARTRIDGES!!!!

NEGOZIO APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 9.00 ALLE 19.30
ORARIO CONTINUATO
CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
RIPARAZIONI DI QUALSIASI TIPO DI CONSOLES
INVITO ALLA PROVA PRESSO I NOSTRI LOCALI

GAMEBOY LIT.155.000

Articolo	Prezzo
ADATTATORE 220V	LIT.19.000
CARRY ALL	LIT.22.000
CASE BOY	LIT.29.000
KIT 4 GIOCATORI	LIT.55.000
GAME BAG	LIT.12.000
KIT DI PULIZIA	LIT.19.000
LIGHT BOY	LIT.39.000
SOUND BOOSTER	LIT.39.000
WIDE BOY	LIT.29.000
CARICA BATTERIE	LIT.53.000
HYBER BOY	LIT.99.000
PRO POUCH-V-R	LIT.19.500
ADATTATORE PER AUTO	LIT.19.000

SUPERFAMICOM

RGB-SCART LIT.450.000 — PAL LIT.460.000

Articolo	Prezzo
ADATTATORE 220 VOLT	LIT 14.500
ADATTATORE SF/SNES	LIT 28.000
ASCII JOYPAD	LIT 58.000
CAVO RGB	LIT. 38.000
CAVO AUDIO-STEREO	LIT. 45.000
HORI COMMANDER	LIT. 58.000
JB KING JOYSTICK	LIT.149.000
CAVO AV	LIT. 22.000
SUPERJOYPAD	LIT. 42.000

SOFTWARE PER GAMEBOY

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
ADDAMS FAMILY	LIT.59.000	FIST OF STAR	LIT.57.000
ADVENTURE ISLAND	LIT.67.000	FLYING WARRIORS	LIT.59.000
ALTERED SPACE	LIT.64.000	FORTIFIED ZONE	LIT.59.000
AMAZING PENGUIN	LIT.59.000	FORTRESS OF TEAR	LIT.57.000
AMAZING SPIDERMAN	LIT.59.000	GHOSTBUSTERS	LIT.54.000
AMAZING TATERS	LIT.59.000	GO GO TANK	LIT.54.000
ASMIK WORLD	LIT.57.000	GREMLINS II	LIT.64.000
ATOMIC PUNK	LIT.59.000	HARMONY	LIT.59.000
BARBIE	LIT.59.000	HIGH STAKES	LIT.59.000
BASEBALL	LIT.59.000	HOME ALONE	LIT.67.000
BASES LOADED	LIT.62.000	HOOK	LIT.56.000
BATMAN	LIT.59.000	HUDSON HAWK	LIT.59.000
BATTLE SHIP	LIT.64.000	HUNT FOR RED OCT	LIT.59.000
BATTLE TOADS	LIT.67.000	IN YOUR FACE	LIT.59.000
BATTLE UNIT ZEOTH	LIT.64.000	ISHIDO	LIT.59.000
BILL&TED'ADV	LIT.64.000	JANKEMAN	LIT.59.000
BILLY ELLIOT FAST TR.	LIT.59.000	JEOPARDY	LIT.69.000
BLADES O STEEL	LIT.59.000	JORDAN VS BIRD	LIT.59.000
BOJACKSON FOOTB	LIT.69.000	KLAX	LIT.54.000
BOMBER BOY	LIT.54.000	KWIRK	LIT.59.000
BOOMERS ADVENTUR	LIT.54.000	LEGEND OF ZOD	LIT.59.000
BOXXLE	LIT.59.000	LOOPZ	LIT.59.000
BRAIN BENDER	LIT.59.000	MARBLE MADNESS	LIT.62.000
BUBBLE BOBBLE	LIT.54.000	MARIO & JOSSY	LIT.62.000
BUBBLE GHOST	LIT.59.000	MARUS MISSION	LIT.56.000
BURGER TIME DELUX	LIT.59.000	MEGA MAN DR.WILY	LIT.61.000
CAESAR PALACE	LIT.59.000	MEG MANII	LIT.64.000
CASTELVANIA II	LIT.59.000	MERCENARY FORCE	LIT.59.000
CHASE HQ	LIT.54.000	METROID II	LIT.62.000
CHESS MASTER 2000	LIT.54.000	MICKEY DANG CHASE	LIT.59.000
CYRAID	LIT.62.000	MISTERIUM	LIT.59.000
CYCLE GRANPRIX	LIT.62.000	MOTOCROSS MANIAC	LIT.55.000
CRYSTAL QUEST	LIT.54.000	NAVY SEALS	LIT.59.000
DAYS OF THUNDER	LIT.62.000	NBA ALLA STAR CH	LIT.59.000
DEADALIENSOPUS	LIT.59.000	NEKKETS DODGE	LIT.59.000
DEAD HIT SCRASH	LIT.59.000	NINJA BOY	LIT.72.000
DOUBLE DRAGON II	LIT.54.000	NFL FOOTBALL	LIT.55.000
DOUBLE DRIBBLE	LIT.67.000	OPERATION C	LIT.55.000
DRACULA II	LIT.59.000	PAPERBOY	LIT.59.000
DUCK TALES	LIT.62.000	PAPERBOY II	LIT.62.000
F1 BOY	LIT.59.000	PARODIUS	LIT.54.000
F1 HERO	LIT 59.000	REVENGE OF GATOR!	LIT.59.000
F1 SPIRIT	LIT.59.000	ROBOCOP II	LIT.57.000
FASTEST LAP	LIT.59.000	STAR TREK	LIT.72.000
FINAL FANTASY ADV	LIT.69.000	TEN.NINJA TURTLE II	LIT.62.000
FINAL FANTASY LEG	LIT.64.000	TERMINATO II	LIT.61.000
FISH DOODLE	LIT.57.000	WWF WRESTLING	LIT.61.000

SOFTWARE PER SUPERFAMICOM

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
ACTRAISER	LIT. 79.000	HYPER ZONE	LIT 102.000
AREA 88	LIT. 98.000	HAT TRICK HERO	LIT.116.000
ASTRAL BOUT	LIT.149.000	HOKUTO NO KEN	LIT.149.000
ASTROLAISER	LIT. 83.000	HOME ALONE..(SN)	LIT.138.000
AUGUSTA GOLF	LIT.159.000	HOLE IN ONE	LIT.138.000
BASEBALL SIM	LIT.138.000	JERRY BOY	LIT.165.000
BATTLE BLAZE	LIT.133.000	JOE & MAC..(SN)	LIT.129.000
BATTLE GRAND PRIX	LIT.109.000	LAST FIGHTER TWIN	LIT.119.000
BIG RUN	LIT . 76.000	LAGOON	LIT.159.000
BOXING	LIT.121.000	LEMMINGS	LIT.133.000
CASTELVANIA IV(SN)	LIT.122.000	MAGIC SWORD	LIT.139.000
CHESSMASTER(SN)	LIT.127.000	MAGICAL TARURUTO	LIT.108.000
CYBER FORMULA	LIT.133.000	MONKEY JIRO	LIT.129.000
CONTRA SPIRIT	LIT.134.000	MUSYA	LIT.127.000
DARIUS TWIN	LIT.119.000	OTHELLO	LIT.149.000
DIMEN.FORCE(SN)	LIT.113.000	PAPERBOY II (SN)	LIT.125.000
DRACULA	LIT.135.000	PEBBLE BEACH	LIT.139.000
DRAGON BALL	LIT.189.000	PILOT WINGS	LIT.121.000
DRAGON PLAYER	LIT.112.000	PITFIGHTER (SN)	LIT.119.000
DRAXXEN	LIT.159.000	POPULOUS	LIT. 79.000
DUNGEON MASTER	LIT.149.000	POPULOUS (SN)	LIT.113.000
EXAUST HEAT	LIT.146.000	PROFESSIONAL BAS.	LIT.131.000
EXTRA INNINGS..(SN)	LIT.129.000	RAIDEN	LIT.139.000
F-ZERO	LIT.127.000	RIVAL TURF(SN)	LIT.126.000
F1 GRAN PRIX	LIT.169.000	ROCKETEER	LIT.129.000
FIN. FANTASY II(SN)	LIT.144.000	R.P.M. RACING.(SN)	LIT.119.000
FIN.FANTASY 4	LIT.155.000	SIM CITY	LIT.125.000
FINAL FIGHT	LIT.135.000	SIM EARTH	LIT.113.000
GAMBA L.BASEBALL	LIT.128.000	SMART BALL..(SN)	LIT.129.000
GOEMON	LIT.127.000	SOUL BLADER	LIT.109.000
GRADIUS III	LIT.112.000	SUPER ALESTE	LIT.121.000
GUNDAM F91	LIT.109.000	SUPER CUP SOCCER	LIT.167.000
SUPER R-TYPE	LIT. 99.000	SUPER FAMISTA	LIT.108.000
SUPER STADIUM	LIT.123.000	SUPER FOR.SOCCER	LIT.139.000
SUPER TENNIS	LIT.123.000	S. GHOULS'N'GHOS	LIT.124.000
SUPER WAGYAN L..	LIT.118.000	S.MARIO WORLD	LIT.119.000
SUPER WREST.MAN I	LIT.108.000	SUPER VALIS	LIT.109.000
WONDERBOY	LIT.156.000	THUNDER SPIRITS	LIT.116.000
Y'III	LIT.119.000	ULTRA BASEBALL	LIT.129.000
ZELDA	LIT.149.000	ULTRAMAN	LIT.138.000
		WONDER OF Y'S(SN)	LIT.136.000
		WORLD CUP SOC	LIT.113.000

MEGA CD CON 2 GIOCHI LIT.799.000

TITOLI DISPONIBILI:

Titolo	Prezzo
EARNEST EVANS	LIT. 99.000
HEAVY NOVA	LIT. 99.000
SOL PEACE	LIT. 99.000
TENKA FUBU	LIT. 95.000
NOSTALSIA	LIT. 119.000
WOOD ROCK	LIT . 75.000
FRAY AREA	LIT. 99.000
AISLE LORD	LIT. 110.000

Ampio SHOWROOM a Vostra disposizione con dimostrazioni di CONSOLES, AMIGA, LASER DISK, PERSONAL COMPUTERS AMSTRAD E COMPATIBILI, COMMODORE CDTV (oltre 100 titoli disponibili!!!) SOFTWARE ORIGINALE COMMODORE E PC, TUTTE LE NOVITA' PER LE CONSOLES DIRETTAMENTE DA USA E GIAPPONE IN CONTINUO AGGIORNAMENTO E SEMPRE DISPONIBILI!!!

COME ORDINARE:

TELEFONO	FAX	POSTA	24 ore su 24 in B B S
051-343.504 051-343.362	051-344.906	COMPUTER ONE VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA	051-347.736

SPEDIZIONI:

pagamento anticipato: NESSUNA SPESA
pagamento contrassegno: a forfait Lit. 12.000
corriere (pagamento anticipato):a forfait Lit. 40.000

RIVENDITORE AUTORIZZATO
AMSTRAD — SOFTEL
GVP point — SOFT LEADER

TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA
TUTTE LE CARTUCCE DA NOI COMMERCIALIZZATE SONO ORIGINALI
COMPUTER ONE VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA UNICA SEDE IN ITALIA

MEGADIRIVE

RGB-SCART	PAL
LIT.256.000	LIT.266.000

Articolo	Prezzo
ADATTATORE MEGADRIVE/GENESIS	LIT.16.500
PRO-1 JOYSTICK	LIT.33.000
PRO-2 JOYPAD	LIT.30.000
POWER PAD	LIT.29.000
TURBO PAD	LIT.36.000
XE-8 SUPERJOYSTICK	LIT.57.700
JOYSTICK XE-2	LIT.42.000
JOYPAD SJ-4500	LIT.24.000
JOYSTICK E'S CLUSTER	LIT.68.000
JOYSTICK STRIKER	LIT.49.000
KIT DI PULIZIA PER MEGADRIVE	LIT.19.500

SOFTWARE PER MEGADRIVE

Titolo		Prezzo
688 ATTCACK SUB	USA	LIT.147.000
ABRAMS BATTLE TANK	USA	LIT.118.000
AEREOBLASTER		LIT. 92.000
AIR BUSTER	USA	LIT.106.000
AIR DIVER		LIT. 88.000
ALEX KIDD		LIT. 67.000
ALEX KIDD ENHANCHED	USA	LIT. 84.000
ALISIA DRAGON		LIT .99.000
ALTERED BEAST	USA	LIT. 39.500
ARNOLD PALMER GOLF	USA	LIT.112.000
ARROW FLASH		LIT. 37.500
ARROW FLASH	USA	LIT.104.000
ART ALIVE	USA	LIT. 87.000
ATOMIC ROBOKID		LIT. 34.000
BACK TO FUTURE III	USA	LIT.102.000
BADOMEN		LIT .97.000
BARE KNUCKLE		LIT. 83.000
BATTLE GOLFER		LIT. 25.000
BATTLE OF AXIS		LIT. 63.000
BATTLE MANIA		LIT. 83.000
BATTLE MANIA	USA	LIT. 86.000
BEAST WARRIORS		LIT.129.000
BLOCK OUT		LIT. 39.000
BONANZA BROTHERS		LIT. 48.000
BONANZA BROTHERS	USA	LIT. 56.000
BRAST WARRIORS		LIT.116.000
BUCK ROGERS		LIT.117.000
BUCK ROGERS	USA	LIT.139.000
BURNING FORCE		LIT. 63.000
BUSTER DOUGLAS BOXING	USA	LIT. 99.000
CALIFORNIA GAMES	USA	LIT.105.000
CENTURION	USA	LIT. 99.000
COMMANDO II		LIT. 81.000
CRACK DOWN		LIT. 36.000
CRUDE BUSTER	USA	LIT.116.000
CRUDE DUDES	USA	LIT.129.000
CYBERBALL	USA	LIT. 99.000
DAIMAKAIMURA		LIT. 78.000
DANGEROUS SEED		LIT. 63.000
DARIUS II		LIT .61.000
DARK CASTLE		LIT. 89.000
DARK CASTLE	USA	LIT. 99.000
DARWIN 4081		LIT. 29.000
DAHNA		LIT. 96.000
DECAPATTACK	USA	LIT. 99.000
DESERT STRIKE		LIT.110.000
DICK TRACY		LIT. 49.000
DINAMITE DUCK	U.SA	LIT. 99.000
QUACKSHOT(DONALD DUCK)		LIT. 77.000
DOUBLE DRAGON II		LIT.133.000
DOUBLE DRAGON II	USA	LIT.137.000
EA ICE HOCKEY		LIT. 98.000
EL VIENTO	USA	LIT.135.000
F1 CIRCUS		LIT. 94.000
F1 HERO		LIT. 87.000
F1 GRAN PRIX		LIT. 96.000
F-22 INTERCEPTOR		LIT . 86.000
F-22 INTERCEPTOR	USA	LIT.115.000
FAERY TALES	USA	LIT .83.000
FANTASIA		LIT. 71.000
FANTASY SOLDIER		LIT.110.000
FANTASY STAR II	USA	LIT.145.000
FANTASY STAR III	USA	LIT.145.000
FASTEST ONE		LIT.112.000
FATAL REWIND		LIT. 83.000
FATAL REWIND	USA	LIT. 99.000
FIGHTING MASTER		LIT. 86.000
FINAL BLOW		LIT. 89.000
FINAL ZONE	USA	LIT.105.000
FIRE MUSTANG		LIT. 67.000
FORBIDDEN CITY		LIT. 42.000
GAIN GROUND		LIT. 42.000
GAIN GROUND	USA	LIT.103.000
GALAXY FORCE II		LIT. 83.000
GALAXY FORCE II	USA	LIT.109.000
GHOSTBUSTERS	USA	LIT. 99.000
GOLDEN AXE		LIT. 71.000
GOLDEN AXE II	USA	LIT. 99.000
GRANADA		LIT. 32.000
GYNOUG		LIT. 63.000
HARD DRIVING		LIT. 88.000
HARD BALL	USA	LIT.111.000
HEAVY NOVA	USA	LIT.124.000
HELL FIRE		LIT. 39.000
HERZOG ZWEI	USA	LIT. 89.000
HUNTER JOKO		LIT. 52.000
I LOVE MICKEY MOUSE		LIT. 95.000
IMMORTAL		LIT. 98.000
IMMORTAL	USA	LIT . 98.000
JAMES POND		LIT. 69.000
JEWEL MASTER		LIT. 46.000
JOE MONTANA FOOTBALL		LIT. 75.000
JOHN MADDEN FOOTBALL II		LIT. 79.000
JOHN MADDEN FOOTBALL II	USA	LIT.121.000
JU JU LEGEND (TOKI)		LIT. 75.000
JUNCTION		LIT. .49.000
KAGEKI		LIT. 63.000
KUGA		LIT. 56.000
LAST BATTLE	USA	LIT. 87.000
LEGEND OF NINJA BURAI		LIT. 95.000
LEYNOS		LIT. 32.000
MAGICAL GUY		LIT. 58.000
MAGICAL HAT		LIT. 32.000
MARIO LEMIEUX HOCKEY	USA	LIT.104.000
MARVEL LAND		LIT. 73.000
MASTER OF MONSTER		LIT. 67.000
MASTER OF WEAPON		LIT. 67.000
MEGA PANEL		LIT. 49.000
MERCS	USA	LIT.117.000
MICKEY M.CASTLE ILLUSION		LIT. 73.000
MICKEY M.CASTLE ILLUSION	USA	LIT.107.000
MOONWALKER	USA	LIT. 98.000
MIDNIGHT RESISTENCE		LIT. 91.000
MIKE DICTA FOOTBALL	USA	LIT. 77.000
MISTIC DEFENDER	USA	LIT.117.000
MONSTER HUNTER		LIT. 54.000
MONSTER LAIR (WONDERBOY III)		LIT. 32.000
MONSTER WORLD		LIT. 99.000
OUTRUN		LIT. 52.000
PAPERBOY	USA	LIT. 87.000
PAT RILEY BASKET	USA	LIT. 95.000
PGA TOUR GOLF		LIT .99.000
PHELIOS		LIT .34.000
PITFIGHTER	USA	LIT.109.000
POPULOUS		LIT. 63.000
PSO BLADE		LIT. 38.000
RAIDEN		LIT. 65.000
RAIDEN	USA	LIT.125.000
RAMBO III		LIT. 71.000
RENT A HERO		LIT. 67.000
RING OF POWER		LIT.114.000
RING OF POWER	USA	LIT.125.000
ROAD BLASTER		LIT.104.000
ROAD RASH		LIT. 99.000
ROAD RASH	USA	LIT.103.000
ROBOCOD (JAMES POND II)		LIT. 87.000
ROLLING THUNDER II		LIT. 110.000
ROAD BLASTERS	USA	LIT. 93.000
SAINT SWORD		LIT. 62.000
SD VARIS		LIT.112.000
SHADOW DANCER	USA	LIT. 89.000
SHADOW OF THE BEAST	USA	LIT.118.000
SHANGAI III		LIT 85.000
SHINING THE DARKNESS	USA	LIT.146.000
SLIME WORLD		LIT.104.000
SONIC THE EDGEHOG		LIT. 83.000
SWORD OF SODAN		LIT. 99.000
SPEEDBALL II	USA	LIT. 99.000
SPIDERMAN		LIT. 54.000
STAR FLIGHT		LIT. 99.000
STAR CONTROL	USA	LIT.109.000
STEEL EMPIRE		LIT. 97.000
STEEL EMPIRE	USA	LIT.116.000
STREET OF RAGE	USA	LIT.108.000
STRIDER		LIT. 58.000
STRIDER	USA	LIT.141.000
SUPER FANTASY ZONE		LIT.118.000
SUPER HANG-ON		LIT. 65.000
SUPER LEAGUE		LIT .62.000
SUPER MASTER GOLF		LIT. 69.000
SUPER SHINOBI		LIT. 69.000
SUPER THUNDER FORCE II		LIT. 77.000
SWORD OF SODAN		LIT. 38.000
SWORD OF VERMILLION	USA	LIT.135.000
TASK FORCE HARRIER		LIT.107.000
TECMO WORLD CUP 92		LIT . 96.000
THE PROFESSIONAL BASEB.92		LIT . 53.000
THUNDERFOX	USA	LIT. 99.000
THUNDER FORCE II	USA	LIT. 84.000
TOE JAM & EARL		LIT .98.000
TOMMY LASORDA BASEB.	USA	LIT.129.000
TRAMPOLINE TERROR.	USA	LIT. 94.000
TROUBLE SHOOTER	USA	LIT. 97.000
TRUXTON	USA	LIT. 84.000
TURRICAN	USA	LIT. 79.000
TWIN COBRA	USA	LIT. 79.000
TWO CRUDES DUDES		LIT.119.000
ULTIMATE QIX	USA	LIT. 89.000
UNDERLINE		LIT .96.000
USA SUPERBASKETBALL		LIT. 69.000
VERITEX		LIT. 44.000
VOLFIED		LIT. 44.000
WADONA FOREST		LIT. 63.000
WANI WANI WORLD		LIT. 82.000
WAR SONG	USA	LIT.114.000
WARRIORS OF ROME	USA	LIT.127.000
WHIP RUSH		LIT. 29.000
WINGS OF WAR	USA	LIT.111.000
WOLF IN BATTLE FIELD II		LIT. 76.000
TURBO OUT RUN		LIT. 82.000
KING OF ANIMAL		LIT. 58.000
SHINING THE DARKNESS		LIT. 58.000
STORM LORD		LIT. 88.000
BLUE ALMANAC		LIT. 58.000
DEVILISH	USA	LIT.108.000

NEO GEO LIT. 699.000

Articolo	Prezzo
MAX 330 JOYSTICK	LIT.137.000
MEMORY CARD	LIT. 69.000
MODULATORE PAL	LIT. 29.000
RGB CABLE	LIT. 29.000

Titolo	Prezzo
ALFA MISSION II	LIT.299.000
BASABALL 2020	LIT.339.000
BLUE'S JOURNEY	LIT.299.000
BOWLING	LIT.289.000
BURNING FIGHT	LIT.299.000
CROSS SWORD	LIT.289.000
CYBER LIP	LIT.269.000
EIGHT MAN	LIT.310.000
FATAL FURY	LIT.369.000
FOOTBALL FRENZY	LIT.349.000
GHOST PILOTS	LIT.289.000
KINGS OF MONSTER	LIT.289.000
LAST RESORT	LIT.309.000
MAGICIAN LORD	LIT.299.000
MUTATION NATION	LIT.369.000
NAM 1975	LIT.210.000
NINJA COMBAT	LIT.299.000
PUZZLED	LIT.169.000
RIDING HERO!	LIT.269.000
ROBO ARMY	LIT.319.000
SENGOKU	LIT.299.000
SOCCER BROWL	LIT.310.000
SUPER SPY	LIT.299.000
TOP PLAYER GOLF	LIT.309.000
TRACY RALLY	LIT.309.000

GAMEGEAR LIT. 248.000
TV TUNER.....LIT.235.000
TITOLI PER GAME GEAR A PARTIRE DA LIT.36.000

NOVITA' SERVIZIO PRENOTAZIONI

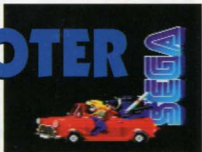
POSSIBILITA' DI PRENOTARE I TITOLI IN USCITA USUFRUENDO DI UNO SCONTO DEL 5 % !!!! TELEFONATECI PER RICEVERE GRATUITAMENTE IL LISTINO COMPLETO E IL SERVIZIO NOVITA' AI SEGUENTI NUMERI:

0 5 1 / 3 4 3 5 0 4
0 5 1 / 3 4 3 3 6 2

MEGADRIVE MD

TROUBLE SHOOTER

SEGA

Siamo alle solite. Qualcuno è stato rapito dal pazzo di turno, che oltretutto aspira a conquistare il mondo. Dunque, andiamo con ordine. Il cattivo è un certo BlackBalls (e con un nome del genere non mi meraviglio che sia cattivo, anzi, quasi quasi gli do ragione...), invece il povero sventurato è il principe Eldon. Ehi! Un momento. Se il rapito è un uomo, chi saranno i suoi salvatori? Eh sì, si tratta proprio di donne, più precisamente di due ragazze, Madison e Cristal. Insieme formano una dinamica coppia che svolge un'attività part-time di commando antiterroristico, facendo ricorso alle più avanzate

(in alto) Notare la Mini super accessoriata. (sopra) Sesso debole, eh?

DONNE, DURUDÙ, IN CERCA DI GUAI...

A parte le due eroine ci sono altri personaggi che compaiono nel gioco, e siccome si seccano se non li citiamo, ecco qui l'intero cast di *Trouble Shooter*

MADISON: La leader del gruppo, svolge questa attività solo nel tempo libero, come lavoro fisso insegna aerobica in una palestra (ditemi quale che ci vado subito!).

CRYSTAL: È la migliore amica di Madison e anche lei svolge questo lavoro solo nei momenti liberi. Abitudinariamente opera nel settore degli incontri "particolari". Telefonatele, e lei viene!

KING FREDRICK: È il leader della nuova repubblica del Majestic e ha intrapreso un viaggio in America perché ha telefonato a Crystal... ma non doveva venire lei?

PRINCE ELDON: L'unico erede al trono del Majestic, è stato rapito da BlackBalls durante la visita in America. Era lì anche lui perché aveva scoperto le vere intenzioni del padre e gli seccava il fatto che si divertisse da solo...

COL. PATCH: Il capo della difesa personale di sua maestà assomiglia vagamente a MBF. A dire il vero lui è guercio e MBF porta gli occhiali. Beh, peggio per Matteo, meglio un occhio solo che vede bene, che due che non vedono un bel niente!!!

BLACKBALLS: Il cattivo di turno è vittima di un esperimento segreto mal riuscito e le conseguenze si possono dedurre dal nome. Ha rapito il Principe Eldon, e lo libererà solo in cambio del riconoscimento del suo stato sotterraneo come indipendente e dei più sofisticati congegni militari. Ma il suo vero scopo, è di conquistare il mondo intero.

(sopra) State attenti, il principe è rinchiuso dentro quella caspula.

(sx) Ecco alcuni tra i guardiani di fine livello.

ITEMS MANIA

Occasionalmente appaiono dei pod. Distruggendoli avrete l'opportunità di potenziare la vostra arma, recuperare l'energia e perfino incrementare le possibilità di continuare.

FIRE POWER: Raccoglietelo e incrementerete la vostra potenza di fuoco.

SPEED UP: Permette di muoversi più velocemente.

SLOW DOWN: Rallenta il ritmo di gioco, permettendovi di evitare più facilmente i proiettili nemici.

LIFE: Curarsi è importante. Quest'oggetto permette di recuperare un'unità di energia.

(sopra) Urgh! Da dove sbuca questa sottospecie di bacarozzo formato famiglia?

ARMI, ARMI E ANCORA ARMI!

All'inizio dei primi quattro livelli, il giocatore può scegliere con quale tipo di arma speciale affrontare quel livello. Vediamo di capire di che cosa si tratta.

LIGHTNING STORM: Lancia dei potenti campi elettrici in svariate zone dello schermo.

TIDAL WAVE: È un potentissimo laser direzionale che può essere controllato dal giocatore.

BLIZZARD: Lancia un campo magnetico circolare che si espande fino a scomparire totalmente dallo schermo.

AVALANCHE: Lancia un massiccio muro di missili aria aria.

(sopra) Una volta salvato il Principe e completato il quinto livello, un sommergibile vi riporta a casa.

(sopra) Attenti a non colpire quei pod. Non contengono certo delle gradite sorprese.

e micidiali tecnologie, tra le quali una terribile Mini! Naturalmente, poiché fanno sempre le cose in coppia, sarà compito del giocatore guidarle entrambe nel tentativo di liberare il principe Eldon e sconfiggere il malvagio Black-Balls. Per far questo le due eroine dovranno affrontare vari livelli, distruggendo, prima, i vari seguaci del cattivo e, poi, l'ormai classico e immancabile guardiano di fine livello. Tuttavia non saranno del tutto sole, infatti ogni tanto appaiono dei pod che, se distrutti, lasceranno cadere degli oggetti che permetteranno di incrementare la potenza di fuoco, la velocità, e così via.
Trouble Shooter è il classico sparatutto multidirezionale, che non aggiunge niente al suo filone ma si rende molto piacevole grazie ai tocchi umoristici inseriti nel gioco. Infatti non si vede in tutti i giochi di questo genere un robot che prima di attaccare ringrazia il pubblico con saluti e baci, oppure un'astronave che viene descritta come terribile e che poi, invece, sembra una scatola di sardine.
In definitiva *Trouble Shooter* è un ottimo shoot'em up, che però non raggiunge lo stesso livello di altri, come ad esempio *Thunder Force III* o *Gaiares*, fatto dovuto anche alla scarsa qualità grafica e sonora. Tuttavia la sua alta giocabilità e l'azione frenetica, unite all'umorismo sopra accennato, fanno di *Trouble Shooter* un prodotto molto valido, e se siete dei patiti del genere dovreste correre a comprarlo.

COMMENTO & VOTO

85%

Trouble Shooter **non sarà sicuramente uno dei migliori spara e fuggi usciti per il Megadrive, ma sicuramente non delude le aspettative. A dire il vero all'inizio fa una brutta impressione, a causa della pessima grafica e del sonoro ridicolo. In effetti gli sprite sono poco definiti e la scelta dei colori è disgustosa, basti pensare che al terzo livello ho capito solo dopo cinque minuti che lo sfondo del gioco rappresentava un tramonto. Per fortuna la giocabilità non risente minimamente di questi difetti, inoltre tutti gli elementi umoristici inseriti non fanno che rendere più piacevole il gioco in sé stesso e ne aumentano il valore complessivo. Adesso la scelta è solo vostra. Se non vi piacciono gli spara e fuggi, allora cercate qualche altro titolo che possa soddisfarvi più adeguatamente, altrimenti credo che sappiate già cosa dovete fare.**

si ringrazia Newel - Milano

SCHEDA TECNICA

Titolo	Trouble Shooter
Casa	Vic Tokai Inc.
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	si
Livelli di difficoltà	3

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO

TURTLES II

NINTENDO NES

Sembrava che l'unica occupazione delle Turtles fosse, finalmente, quella di mangiare pizze; sembrava che tutto fosse calmo dopo che Shredder era stato tritato dal pressa-immondizie; sembrava, ma, purtroppo, non era così. Infatti, Shredder, non solo è sopravvissuto, ma ha promesso una grossa ricompensa ai due peggiori cacciatori di taglie intergalattici (Tora, un bestione di tre metri che si diverte a lanciare massi enormi, e Shogun, un micidiale lottatore) per aiutarlo a ridurre le quattro povere tartarughine in un succulento brodo. Shredder, per far uscire allo scoperto le Turtles, rapisce April.
Leonardo, Raffaello, Michelangelo e Donatello, armati ed irati, si preparano, dunque, a sgominare l'intera orda di nemici che Shredder ha disposto in città. Il gioco è diviso in sette scene: la seconda, la terza e la quarta sono suddivise in due parti per un totale di dieci livelli di frenetica azione; alla fine di ogni scena, i nostri eroi devono "strapazzare" uno dei sette capi.
Il cammino delle Turtles è reso più duro che mai dall'infinito numero di nemici disseminati per la città che cercano in tutti i modi (lance, coltelli, perfino tirando dei pneumatici da camion) di fermarle. In questo secondo episodio, le nostre

Quelle palle da bowling sono incredibilmente pericolose e difficili da evitare!

La bella April è terrorizzata dalle fiamme, dobbiamo salvarla!

"Ecco il grattacielo dove si trova April, non temere Splinter la salveremo!"

TUTTI NEMICI: I CAPI...

Shredder: il responsabile di tutto il pandemonio, il malefico, il diabolico, l'abominevole... maschera d'acciaio (e testa di legno)

Granitor, faccia di pietra: sembra la copia di Hitler, con tanto di elmetto, mitra, stivali e cuore di pietra.

Krang: il gigante con il cervello nello stomaco (praticamente si è bevuto il cervello), combatte a fianco di Shredder, come tutti è armato di mitra.

I cacciatori di taglie: **Tora** e **Shogun**; il primo è un orso di tre metri con il chiodo che lancia massi piovuti dal cielo (scena tre, parte uno), il secondo è un guerriero che si serve della falce della morte e della sua testa (nel senso che la lancia)

Rocksteady e Bebop: sono alla guardia del primo e del secondo livello; con spinte, calci e colpi di mitra cercano di farvi il guscio.

Prof Baxter Stockman: prima della metamorfosi è su una navicella e lancia dei Mouser; dopo, con l'aspetto di un insetto, spara stelle di laser.

RIEPILOGO

April, viene liberata nel suo **APPARTAMENTO IN FIAMME**: bene, ora bisogna attraversare **TIME SQUARE, LE FOGNE, CENTRAL PARK** in versione invernale, **IL GARAGE DI VINNIE VALET** dove le auto si mettono in moto da sole, poi, proseguendo per il MADISON SQUARE AVE, si arriva sull'**AUTOSTRADA DI ROCK-A-FELLA** che si percorre con uno skate a motore (mondopizzzzza!!). Imboccando la **CAVA DI GRANITO** si viene a conoscenza del rapimento del maestro-topo (Splinter) che si libera a fine scena. Nella **CASA DELLO SHOGUN** ci sono diversi trabbocchetti, pardon, trabocchetti da evitare. Finalmente si arriva nel **TECNODROMO** dove la lunga maratona finisce. Nota: questa è una nuova tecnica di illustrare i livelli; essa si chiama **LA TECNICA DINAMICA**.

April viene portata via da Shredder!

mutanti possono avvalersi dei loro strumenti (spade per Raffaello, Bo per Donatello, Katana per Leonardo e Nunchaku per Michelangelo), di un salto speciale che può essere liscio o gas..., ehm, o con calcio e di alcuni oggetti che possono essere lanciati una volta sola. Un po' pochino? Forse, ma di fatto il controllo risulta essere semplicemente immediato.

Log

A disposizione del giocatore ci sono tre vite, ognuna composta da una serie di punti energia. Il pieno di energia si ottiene sia dopo aver completato il livello, sia mangiando le fette di pizza che sono un po' qua, un po' là. Una vita extra viene assegnata ogni volta che si "abbattono" 200 nemici.Infine, esiste la possibilità di continuare il gioco per tre volte, ricominciando, però, dall'inizio della scena (è irritante finire le vite alla fine della seconda parte di una scena).

...E NON

Tubolar Trasport: una zanzara-robot che invece di pungere, spara delle terribili scariche di laser (elettrizzante!!!).

Blackhawk: un elicottero monoposto equipaggiato di un cannoncino calibro cinquanta mozzafiato e di alcune serie di bombe (esplosivo!!!).

Roadkill Rodney: piccolo robottino fornito di rotelle per muoversi (quelle che mancano nella sua testa), scarrozza veloce per lo schermo e quando si ferma, scarica il suo potentissimo laser a destra e a manca.

Frosty: si presenta come un pupazzo di neve (salve, sono il pupazzo di neve!), ma, dopo aver subito alcuni colpi, si scopre che è un mostriciattolo rimbalzante e spara razzi.

Mouser: un cagnolino-robot talmente affettuoso che quando si attacca al braccio, non si stacca più.

Blade: un gobbo con un solo occhio, quando salta lancia le unghie cresciute dei suoi artigli.

Prof Baxter Stockman: prima della metamorfosi è su una navicella e lancia dei Mouser; dopo, con l'aspetto di un insetto, spara stelle di laser.

Foot Soldier: il guerriero che si trova ovunque, fedelissimo fante di Shredder, programmato per distruggere le tartarughe, si serve di qualsiasi mezzo per raggiungere il suo scopo.

Venon: uno stupido scorpione (basta chiuderlo nel lato dello schermo per distruggerlo) che spara laser (tanto per cambiare) dalla coda.

Vincent Van Growl: quello che potrebbe sembrare un giocatore di calcio olandese, è in realtà una tigre disegnata che prende vita non appena sente l'odore del guscio delle tartarughe.

88%

COMMENTO & VOTO

Non c'è che dire, proprio un bel gioco: *Turtles II* è un picchiaduro dal ritmo frenetico, molto vario, con un'azione coinvolgente, con un controllo semplice, con una bella grafica e un adeguato sonoro. Un gioco che appassiona anche coloro che non sono degli amanti del genere o delle tartarughe, grazie alla sua adeguata difficoltà: combattendo contro i nemici, si possono capire le loro tecniche e quindi trovare le giuste contromosse. Il modo a due giocatori è uno spasso e rende meno dura l'ardua impresa. La possibilità di ottenere vite extra e energia supplementare in giuste "dosi" e i tre continue a disposizione, sono i giusti aiuti per rendere meno frustrante il gioco, senza togliere nulla alla sua longevità. Con l'andare del tempo ripetere tutti i livelli può diventare un po' noioso a causa del lungo tempo che richiedono, ma la voglia di terminare il gioco, unita ai continui progressi, riescono a ridimensionare il problema. Una volta finito lo giocherete ancora con i vostri amici.

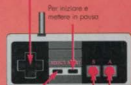
SCHEDA TECNICA

Titolo	Turtles II The Arcade Game
Casa	Konami
Distribuzione	Mattel
N°Giocatori	1/2
Continua?	tre
Livelli di difficoltà	1

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

Per muovere la tartaruga

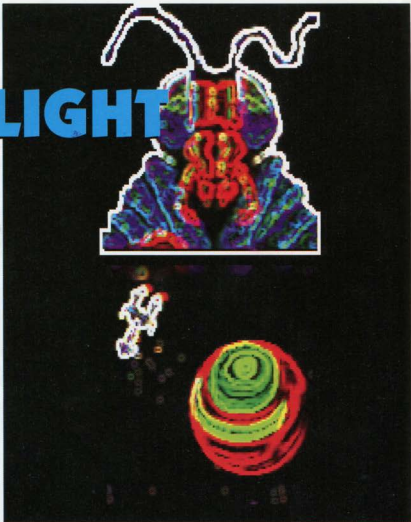
Per iniziare e mettere in pausa

Per selezionare il numero dei giocatori

Per attaccare

Per saltare(se premuto insieme a B, esegue colpo speciale)

STARFLIGHT

Se siete stanchi di smanettare furiosamente col vostro joypad e volete dedicarvi a qualche cosa di più profondo del solito picchiaduro, no, non dovete per forza iscrivervi ad un corso di filosofia teologica, ma è sufficiente inserire nel proprio fido Megadrive questa splendida cartuccia. Terrificanti conflagrazioni spaziali stanno devastando la galassia. I soli dei più importanti sistemi stellari stanno denotando dei paurosi sintomi di instabilità molecolare, minacciando di esplodere da un momento all'altro. La razza umana ha la necessità di trasferirsi in altri pianeti più sicuri, ed è qui che interveniamo noi ed il nostro equipaggio. Il nostro compito infatti è quello di esplorare lo spazio *"...là dove nessun uomo è mai giunto prima"* alla ricerca: di pianeti adatti alla colonizzazione, di minerali che ci consentano (tramite commercio) di potenziare la nostra nave e le abilità dell'equipaggio, ed infine di riportare alla luce l'orrenda trama che si sta ordendo ai danni dell' intera umanità e di tutte le razze senzienti. Tutto questo in una porzione di spazio davvero da leccarsi i baffi, con flussi interspaziali, vestigia di un antico impero e addirittura oltre cento sistemi planetari.

Un incontro con una razza aliena. Essere diplomatici all'inizio conviene sempre, ma tenete sempre pronte le vostre armi!

RAZZE A VOLONTÀ...

No, non ci sono anche i Klingon, ma solo per un motivo di copyright. Del resto le razze disponibili sono cinque, ognuna delle quali è ben dettagliata e con abilità particolari.

UMANI - Non penso ci sia bisogno di descriverli, tanto sappiamo benissimo come sono fatti, vero? In ogni caso possiamo dire che se la cavano bene in ogni attività, anche se la scienza è il loro pallino preferito.

ANDROIDI - Costruiti dall' uomo, hanno delle ottime capacità di base, ma col grosso guaio di non poterle più migliorare durante il gioco. Ottimi per sostituire momentaneamente uno dei membri dell' equipaggio. Sono estremamente resistenti alle ferite.

ELOWAN - Sono esseri fotosintetici, cioè degli esseri vegetali intelligenti... delle piante ambulanti insomma! Sono molto dotati nel campo delle telecomunicazioni (...anche se non lavorano alla SIP NdR), ma hanno una resistenza penosa ai danni fisici. In compenso possiedono un capacità di apprendere che è ai limiti del paranormale.

VELOX - Sono enormi esseri insettoidi, con grandi capacità nel trattare i congegni meccanici. Sono quindi degli ottimi ingegneri, ma negli altri campi non valgono un soldo bucato.

THRYNN - Brutti, cattivi e maleducati, sono una razza felina che ricorda i gattoni della nostra Zia Marisa (cresciuti con "KiteKat" in quantità industriali). Odiano gli Elowan, con cui sono in guerra da prima ancora che questi ultimi esistessero.

(Sx) La mappa della galassia. (Sotto) Velocità di fuga e via nello spazio.

Jumpy

Il cantiere dove si acquistano i componenti della nostra nave

I sensori forniscono un gran numero di informazioni utili, ma solo scendendo sul pianeta si scopriranno le cose veramente interessanti.

TUTTI I PIANETI MINUTO PER MINUTO

GIGANTE GASSOSA - Un vero mostro! Grande anche il doppio del nostro Giove, possiede una gravita' spaventosa ed una temperatura della superficie che supera anche gli 800 gradi.

PIANETA AD ALTA DENSITA' - No, non si tratta di un nuovo tipo di dischetto ma di un corpo celeste, di solito piccolo, senza atmosfera e con una gravità inferiore a quella della Terra. Può sembrare un pianeta senza valore, ma invece è ricchissimo di preziosi minerali.

PIANETA ABITABILE - Seanza dubbio il tipo di pianeta più importante. Primo perché indicando all'Interstel le sue coordinate, ci cuccheremo un sacco di soldi, secondo perché è indispensabile che quanti umani possibile emigrino su altri pianeti.

SOLE - Il responsabile di tutto è lui: improvvisamente è divenuto instabile con altri suoi fratelli, rischiando di esploderci in faccia da un momento all'altro. ....Sta a noi mettere una pezza a tutto 'sto casino.

89%

COMMENTO & VOTO

Prendete un gioco di ruolo e aggiungetegli una ambientazione identica e spiccicata a *Star Trek*. Ponetegli accanto una trama eroicamente cosmica della serie: "Riusciranno i nostri eroi a salvare l'universo?". Rimpinguate il tutto con delle appassionanti sotto-sezioni come il combattimento stellare ed il ritrovamento di resti di antiche civiltà su pianeti dimenticati, agitate il tutto con tre gocce di commerci in stile *Elite*, ed otterrete questo *Starflight*. Se poi volete un sonoro eccellente, con effetti di grande atmosfera, oltre ad una splendida voce femminile (il ten. UHURA?) che ci indica quando siamo entrati nell'orbita di un pianeta, possiamo dirvi che c'è. Se volete anche della grafica e dei colori di alto livello (con punte di eccellenza quando si sorvola la superficie dei pianeti), c'è pure quella. E se volete più di ottocento pianeti da visitare anche uno per uno, ci sono anche loro. E se ancora volete... Insomma!, ma lo volete comprare sì o no?

SCHEDA TECNICA

Titolo	Star Flight
Casa	Electronic Arts
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1
Continua?	No
Livelli di difficoltà	1

GIOCODIRUOLO

SOTTO CONTROLLO

Nota della Redazione: I comandi sono così tanti e così diversi secondo le varie situazioni che al recensore è venuto un esaurimento mentre stava cercando di scrivere questo box. Scusateci per l'inconvenienete. Se Jumpy vi sta a cuore vi terremo aggiornati sulle sue condizioni di salute.

SN SUPER NES

RANMA 1/2

si ringrazia Alex Computers - TO

Conosciutissima serie di cartoni animati in Giappone, *Ranma 1/2* sarà magari noto a qualche appassionato esperto nipponico tra voi, che riesce a procurarsi le cassette o i fumetti originali (Ciao Nippo!!!). Dopo essere stato convertito in video gioco per il CD-Rom del PC-Engine (già molto bello) è finalmente arrivata la versione per il Super NES. Prima di parlarne , però, mi sento in dovere di darvi qualche delucidazione sul personaggio di *Ranma*. O dovrei dire "i" *Ranma*! Infatti sono in due, ma nella stessa persona (sento già gli urli di qualche lettore che ha perso il filo. Rilassatevi e rileggetevi il paragrafo!). Mi spiego! Quando *Ranma* è maschio e viene bagnato con

un grande secchio di acqua fredda diventa *Ranma* femmina, e vice versa. Chiaro? Tutto questo per dirvi che a l'inizio del gioco dovrete scegliere tra uno dei e due (*Ranma* o *Ranma*? Ma...?!?! Io scelgo *Ranma*!).
Per farla breve, *RANMA 1/2* è uno splendido gioco di combattimenti alla *Street Fighter II*. Sono presenti otto combattenti diversi (i principali protagonisti della serie!). Ogni personaggio ha le sue tecniche, il suo stile, la sua forza, la sua rapidità, la sua resistenza, ecc..., c'è perfino chi ha un'arma o uno skateboard.
Nel gioco a un solo giocatore, dovrete affrontare uno a uno i sei combattenti rimasti nei loro rispettivi ambienti con qualche scena bonus in mezzo (se a qualcuno ricorda *Street Fighter II*, non preoccupatevi, è normale!). Avete a vostra disposizione una quindicina di mosse diverse da eseguire con le varie combinazioni possibili del joypad. Ma dove il gioco rifulge in tutto il suo splendore è nel modo a due giocatori in cui potrete indossare i panni di qualsiasi combattente e ingaggiare così feroci battaglie fino all'ultimo sangue!

Un vecchio rimbambito eh?!? Ma andate a raccontarla a qualcun'altro!

Che brava ragazzina con la sua cord......PAF!!! Ahia!

"Il mio bastone e' il piu lungo di tutti!" (ma cosa raconti NdR!!!)

Ecco il buffone di turno. Ogni mossa son' gignate!!!

Come vi ho già spiegato ogni personaggio si trasforma quando viene bagnato! Ad esempio quando vince Genma si trasforma in Panda (l'animale, non la macchina!).

Wow! Ce' chi pensa che stare a testa in giù curi le emicranie (ditelo a Paolo!).

Chi sa dove arriva 'sto calcio. Uuuuh! Qui non vale!

Dupont

"IL MENU DEL GIORNO!"

RANMA/MASCHIO Il personaggio più normale del gioco ma non giudicatelo male, è molto forte. Le sue mosse più pericolose sono il doppio salto, il doppio calcio acrobatico, e il super-uppercut!

RANMA/FEMMINA Praticamente uguale al suo omonimo. È un po' meno forte ma la sua agilità è incomparabile. Le sue mosse vincenti sono il doppio salto con rimbalzo, il doppio calcio acrobatico e il super-uppercut.

GENMA Sembra un povero vecchietto tranquillo ma è invece un pericoloso avversario. È lento ma quando riesce a piazzare un colpo son dolori. Le sue mosse sono la palla di energia e la carica (paragonabile alla carica di cento elefanti, letale!)

KODACHI Sembra una ragazzina tranquilla con i suoi bastoncini e la sua corda, ma la verità è tutt'altra! È veloce e i suoi bastoni le permettono di tenere alla larga l'avversario. Le sue mosse segrete sono la danza dei mille fiori, il super calcio volante e la sua corda magica.

KONOH Venuto dal più profondo Giappone medioevale, il nostro giovane samurai è uno dei più potenti avversari. Il suo bastone (il suo che?) gli permette di tenere a bada gli avversari e di dare botte di una potenza incredibile. Il suo unico vero problema è che dopo avere sferrato un attacco rimane per qualche attimo molto vulnerabile. I suoi maestri gli hanno insegnato qualche mossa segretissima come quella del fulmine, quella del tornado e il colpo dei mille samurai.

KOHCHOH Il personaggio più buffo del gioco. Gira in skateboard e usa una quantità di armi diverse, dai cocktail molotov alle forbici, da una pistola a forma di piede a un insetticida o a un martello enorme. A volte sputa anche fuoco e getta aragoste assassine che attaccano il nemico. Le sue mosse più efficaci sono lo scudo, i super pugni rotanti e le sue bombe-ananas-molotov.

SHAMPOO Sembra una bambina innocente ma se cercate guai li troverete. È la più agile in assoluto. Le sue mosse più letali sono la supercarica, la sciabolata, il doppio salto con rimbalzo e il colpo combinato (ventaglio+calcio).

RYOHGA Il combattente vampiro venuto dallo spazio. È il più forte di tutti ma, come tutti in questo basso mondo, ha i suoi punti deboli. Le sue mosse speciali sono le palle di fuoco, la bolla di energia superconcentrata e il colpo che genera terremoti.

Ecco Shampoo. Conosciutissima per la sua mossa "Ti-faccio-uno-shampoo"

Se vi arriva questa bolla di energia in faccia son' dolori!

COMMENTO & VOTO

94%

DEMENTE!!! È l'aggettivo che ho ritenuto più adatto per qualificare questa megacartuccia. Che posso dirvi? Aspettavate *Street Fighter II* con ansia? (State tranquilli che non sarà pronto prima di questa estate). E allora compratevi *Ranma 1/2* (che non vuol dire che non dovete comprare *SF 2*, anzi!!!), il più bel clone di *SF2* attualmente disponibile (tralasciando Fatal Fury per Neo Geo!). La grafica è molto colorata e curata. Il sonoro, anche se non eccezionale, si adegua bene allo stile del gioco con dei suoni campionati di ottima qualità (bisogna sentire l'*ahia!* di Shampoo per convincersene). Ma i punti forti di questa cartuccia sono la qualità delle animazioni (Aargh!!!), l'incredibile quantità di mosse disponibili e la giocabilità: per-fetta!!!. Unica pecca: se ci giocate da soli rischierete di annoiarvi dopo un po', anche se esistono 4 livelli di difficoltà. Beh, adesso vi lascio perché devo tornare a massacrare AlKross che per la 51 esima volta mi chiede la sua rivincita!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Ranma1/2
Casa	Masna
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1 o 2
Continua?	Variabili da 2 a 5
Livelli di difficoltà	4

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

Ma dico, vogliamo scherzare! Vi ho appena detto che avete una buona quindicina di mosse da usare con il joypad (tutte descritte nel manuale!)

MEGADRIVE MD

KID CHAMELEON

L'effetto temporale è molto suggestivo. Ma quell'elmetto non è che fa da parafulmini?

Una delle tante trasformazioni del Camaleonte. Peccato che sia il gioco a suggerirvele

Ecco come trovare un trasformazione: una testata sul blocco e cade l'elmetto.

Kid Chamelon era il solito ragazzino con dei grossi complessi di inferiorità: basso, piccolo (Ehi MBF, qui parlano di te!), che prendeva sempre un sacco di botte dai bulli della sua città e che andava male a scuola. Insomma, un autentico "sfigato", in costante attesa di una buona occasione per dimostrare il proprio valore e riscattarsi così dalle umiliazioni subite. L'occasione si presentò quando nella sua città fece la sua comparsa un nuovo videogioco, composto da una stanza,

MATTONELLE PER TUTTI I GUSTI

PRIZE - Questi mattoncini contengono tutti i vari oggetti. Una volta usati diventano semplici rocce.

ROCCE - Non hanno caratteristiche particolari e possono essere distrutte, semplicemente, colpendole dal basso.

FERRO - Questi mattoncini sono indistruttibili, ma Berzerker può spingerli fuori dallo schermo.

GOMMA - Usati come trampolini, permettono al giocatore di raggiungere altezze molto elevate.

CANNONI - Se toccati, sparano un proiettile dalla fenditura posta su uno dei lati, dopo di che scompaiono.

GHIACCIO - Queste mattonelle sono molto vulnerabili, ma camminarci sopra è un impresa quasi impossibile.

VANISHING - Queste sono talmente delicate che scompaiono appena le si tocca.

SCALETTE - Sembrano scalette, ma possono essere spinte verso l'alto, uccidendo così i nemici che si trovano, eventualmente, sopra.

DRILL - Sembrano mattonelle di ferro normali, ma nascondono dei coltelli piuttosto letali che compaiono appena il giocatore si avvicina troppo.

MUSHROOM - Queste mattonelle si moltiplicano se colpite dal basso. Dopo di che la mattonella più bassa scompare.

FANTASMA - Questi mattoni compaiono e scompaiono di tanto in tanto.

PERSONAGGI

KID CHAMELEON - È lui, il malandrino che rischia di distruggere il mito di Mario. Può correre come il vento, e saltare come un canguro. Gli elmetti lo trasformano in varie creature dall'incredibile potenziale distruttivo. Come abilità speciale può aggrapparsi agli spigoli e usare micidiali campi energetici.

IRON NIGHT - Il cavaliere di ferro può subire cinque colpi in più di qualsiasi altro personaggio, inoltre i suoi stivali metallici hanno effetti devastanti sui nemici e sulle mattonelle. Come abilità speciale si può arrampicare sulle pareti e recuperare l'energia vitale.

RED STEALTH - È un samurai dalle potenzialità enormi. La sua spada, infatti, è in grado di distruggere tutto ciò che tocca, inoltre può saltare più in alto di qualsiasi altro personaggio.

BERZERKER - Il Berzerker ha la potenza di un rinoceronte ed è in grado di distruggere i muri usando gli aculei posti sul suo elmetto. Può, inoltre, diventare invulnerabile e lanciare muri della morte contro i nemici.

MANIAXE - Questo personaggio sembra arrivare direttamente da Venerdì 13. La sua ascia uccide qualsiasi nemico, e come abilità speciale può recuperare le vite perse durante il gioco.

JUGGERNAUT - Il più buffo tra tutti i personaggi spara dei teschi esplosivi contro i nemici. Inoltre, nonostante le sue dimensioni e caratteristiche, può muoversi molto velocemente e saltare molto in alto.

MICROMAX - Kid Chamelon può trasformarsi in una specie di mosca umana, in grado di arrampicarsi sui muri e saltare dalle pareti. Inoltre, in questa forma, le sue dimensioni sono molto ridotte permettendogli, così, di passare attraverso stretti cunicoli.

EYECLOPS - Questo personaggio è armato di un potentissimo raggio che, oltre a rivelare i bonus nascosti, può ridurre i nemici in polvere cosmica.

SKYCUTTER - Skycutter può correre sopra le spine senza accusare danni particolari, inoltre i Jet sullo skateboard gli permettono di raggiungere velocità da capogiro. Può anche diventare invulnerabile per un piccolo periodo di tempo.

CYCLONE - Il più potente tra tutti i personaggi e le creature del gioco, ha la possibilità di volare grazie a un potente tornado. Inoltre, sempre grazie al tornado, può uccidere i nemici semplicemente scagliandoli fuori dallo schermo.

OGGETTI SPECIALI

Tutti gli elmetti trasformano Kid in una delle dieci creature del gioco.

Permettono al giocatore di usare le varie abilità speciali.

Dà al giocatore tre minuti in più per terminare il livello.

Assegna una vita extra.

Dà una possibilità in più di continuare il gioco.

OGGETTI VARI

Trovatela, toccatela e avrete terminato il livello.

Trasportano il giocatore in un'altra area di gioco, e qualche volta in un'altro livello.

Permettono di raggiungere elevate altezze. Per attivarli bisogna colpirli dal basso, e quindi salirci velocemente sopra.

Come risalire sulle pareti ghiacciate? Semplice, uno di quei blocchi nasconde la trasormazione in Micromax, una minuscola mosca

Per uccidere il leone un colpo di spada non basta

che grazie a degli ologrammi ricrea le più svariate realtà intorno al giocatore. Nessuno, però, sa cosa ci sia dentro poiché nessuno ne è mai uscito vivo! Kid non si lasciò sfuggire l'occasione e prese la sua decisione: era ora di tirare fuori i cosiddetti zebedei, e detto questo entrò senza esitare dentro la stanza degli ologrammi, intenzionato a risolvere il mistero.

Qui comincia il gioco vero e proprio dove Kid, guidato del giocatore, deve superare i vari mondi, esplorandoli uno a uno e uccidendo i veri nemici che si trovano al loro interno. Lo stile di gioco è quello che abbiamo visto innumerevoli volte in *Super Mario*, infatti *Kid Chameleon* è il classico gioco di piattaforme dove il giocatore deve correre e saltare a

Quella mano è fastidiosa. Basta qualche salto per scrollarsela.

91%

COMMENTO & VOTO

Non sono un grande appassionato di giochi di piattaforme (tipo *Mario Bros* tanto per intenderci), ma *Kid Chameleon* mi ha fatto cambiare idea. Il gioco è coinvolgente fin dall'inizio e bastano cinque minuti per prendere confidenza con i comandi. Ma non dimentichiamoci la sua enorme varietà. Ci sono tantissimi livelli (+di 100), tutti vastissimi (+di 1850 schermi), pieni di stanze e bonus segreti. Tecnicamente i programmatori hanno fatto un buon lavoro, inserendo in *Kid Chameleon* una grafica dettagliata sotto ogni aspetto e animata quasi alla perfezione. Anche il sonoro non è male, con degli effetti ben realizzati e un'ottima colonna sonora che vivacizza ulteriormente il ritmo di gioco. L'unica pecca che si può riscontrare in *Kid Chameleon* è l'eccessiva facilità del gioco stesso. Infatti anche il più impedito tra i videogiocatori non farà fatica a terminare il gioco in un paio di giorni (sù Bio non esagerare! NdR).

Bio Massa

POWER GAME

destra e a sinistra, raccogliendo quanti più bonus è possibile, e cercando di non farsi uccidere dai vari nemici. Inoltre, come in *Mario Bros*, il giocatore ha la possibilità di diventare più potente raccogliendo delle apposite maschere.

A dire il vero questa possibilità è stata implementata in maniera piuttosto pesante, poiché Kid può trasformarsi in ben dieci personaggi diversi. Ognuno di essi attribuirà al giocatore delle facoltà in più, come usufruire di armi per uccidere i nemici, volare, saltare più in alto, arrampicarsi, avvitarsi, sbudellarsi..

Se a tutto questo si aggiungono una marea di mondi diversi, con locazioni, teletrasportatori, bonus nascosti, direi che *Kid Chameleon* è il gioco per Megadrive che si avvicina di più al filone di Mario. NON FATEVELO SFUGGIRE

Si ringrazia Joystick Fun - MI

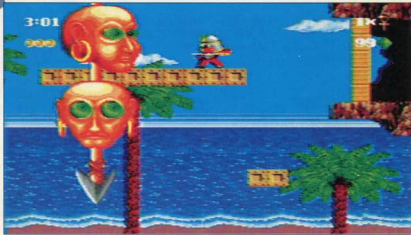
Quei blocchi sparano se colpiti e liberano il passaggio a destra.

Se non riuscite a frantumare dei blocchi provate a premere il tasto "azioni speciali". In questo caso, per sempio, Kid ""Red Stealth" Chameleon, usa la spada per rompere i blocchi sotto di lui.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Kid Chameleon
Casa	Sega
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1-2
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Anche se siete sotto la pioggia, non avete certo bisogno di qualcuno che vi riscaldi.

In questo caso per uccidere il mostro basta usare la testa.

IN ESCLUSIVA DA:

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA G. MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA)

PER QUALSIASI INFORMAZIONE CHIAMARE AL: TEL. 0332/212255 FAX 0332/212433

MASTER SYSTEM MS

BONANZA BROS

Salve gente vi do il benvenuto a BadVille, una città come tante altre, se si escludono le bische clandestine, le varie zecche di falsari, i casinò truccati e qualche altro centinaio di "imprese" non proprio legali, senza contare poi che questo paesello è la patria dei mitici, incredibili Bonnie & Clyde... no, no, Cip e Ciop, nemmeno... sì ci sono Cric e Croc ma, un momento, dalla regia mi dicono che non è così, vediamo... Forse Biancaneve ed i 7 nani, noo va bene mi arrendo, chi sono, su, avanti ditemi un po' chi sono! Come i Bonanza...?
Wow! Oh, ragazzi, i Bonanza, ma avete capito bene? Non due qualunque ma proprio loro, i grandi, i mitici... ma scusate un attimo, chi diavolo sono 'sti qua, eh?!? Ah, non lo sapete nemmeno voi, capisco, vabbé andiamo avanti. Il Capo della polizia sa delle varie attività illecite della zona ma non può fare niente senza avere delle prove schiaccianti, le uniche informazioni di cui dispone (guarda che caso) sono proprio sui fratelli Bonanza che non possono certo essere definiti un pericolo per la società (più che altro lo sono per loro stessi!).
Un bel giorno però, il nostro capoccia, mentre si lucidava la sua pelata a 6 piazze e mezzo, ebbe un'idea. Ne parlò immediatamente ai suoi superiori ma nessuno gli diede retta (non perché l'idea fosse malvagia, ma perché nessuno credeva che da quella cosa che aveva sulle spalle, da quei neuroni, da quei lipidi, si fosse sviluppato un pensiero sensato).
Decise allora di fare tutto da solo e così passò parola ai suoi informatori di riferire ai fratelli Bonanza che il Capo della Polizia voleva parlare con loro. I 3 si incontrarono in un vecchio magazzino abbandonato presso il porto " So tutto di voi ragazzi" - disse il Capo - "e vi assicuro che è abbastanza per sbattervi per il resto della vostra vita in galera". Allora Robo, il meno deficiente dei due (Mobo era ancora convinto di essere in bagno e cercava

Su ragazzi, andiamo a fare un po' di spesa!

Nella piramide dovrete recuperare il mitico busto di TutanKamen ma fate attenzione alle mummie!

Il nostro eroe alla ricerca dell'indizio perduto

Andiam, andiam, andiamo a sgraffignar...

TA RA TA TA TA TAAA! Caricaaa!

Ecco tutta la refurtiva che dovrete recuperare in questo livello

Eccoci all'entrata del laboratorio

A caccia di indizi tra provette ed alambicchi

Al ladro! Fermatelo...

MISTER SCREEN

E via, verso nuove ed emozionanti avventure

Nel supermarket potrete addirittura provare i cappellini all'ultima moda.

disperatamente lo spazzolino) capì il perché di quella amichevole conversazione e disse al poliziotto di andare avanti.
"Sono 3 anni che cerco di fare qualcosa per eliminare gli affari sporchi di questa città ma i controlli sono strettissimi e senza prove ho le mani legate; voi siete gli unici che possano fare qualcosa". Allora Robo, che aveva seguito tutto il discorso (mentre Mobo cercava di farsi la riga con un penna a sfera) disse: " OK, se ho capito bene vuoi che ti portiamo della prove per ripulire BadVille, ma in tutto ciò noi cosa ci guadagnamo?". "Sarete liberi" disse il capo "ho degli amici molto in alto (il solaio della stazione di polizia) che mi hanno assicurato che se ci procurerete prove sufficienti per incastrare quei farabutti cancelleremo il vostro passato. Robo ci pensò un po' su (mentre Mobo cercava di specchiarsi nella pelata del capoccia, per vedere se la riga gli fosse uscita dritta o meno) e poi disse:"OK ci stiamo ma stai attento perché se alla fine di tutto non avremo il nostro premio saranno guai. Su andiamo Mobo abbiamo del lavoro da fare e piantala di preoccuparti per la tua riga, la cancelleremo a casa".

FUGA PER LA VITTORIA

Ecco alcuni degli oggetti che dovrete raccogliere per completare le 10 missioni:

SOPRABITO: Come si facciano a raccogliere delle prove da 3 kg, salsa di pomodoro e qualche altro centinaio di macchie varie proprio non lo sappiamo, altro che scientifica, qui ci vuole Zia Marisa.

BOCCIA: Riproduzione a grandezza naturale della pelata del capo della polizia, non è proprio un indizio ma deve essere recuperato ugualmente.

LINGOTTI D'ORO: Ma siete sicuri che siano delle prove per incastrare i faccendieri... per caso il capo ha prenotato un viaggio in Svizzera?

BUSTO DI TUTANKAMEN: Credete che sia proprio originale? Quella scritta sotto il basamento (made in Taiwan) ci fa sorgere qualche dubbio.

TELEVISORE: Nemmeno questa è una prova ma i Bonanza hanno bisogno di una TV in casa quindi...

LIQUORE: Colore chiaro, gusto pulito è Whisky di contrabbando!

Raves

73%

COMMENTO & VOTO

Quando Bonanza Bros venne lanciato in sala giochi dalla Sega fece molto scalpore, non tanto per la sua giocabilità, comunque discreta, ma soprattutto per la sua insolita e stravagante veste grafica.
Nella conversione per Master System, come era facilmente prevedibile, questa ha perso molto del suo fascino, rimanendo comunque su buoni standard, mentre il sonoro non è un gran che. Il gioco, come al bar, risulta divertente per le prime partite, grazie anche ad un livello di difficoltà ben calibrato ma alla lunga la sua ripetitività e la mancanza di elementi originali lo rendono un po' noioso.
Da sottolineare la mancanza dell'opzione a due giocatori che era uno dei punti di forza del gioco al bar. In conclusione se eravate dei fan sfegatati del coin-op e non fate molto caso alla grafica ed al sonoro, questa conversione è adatta a voi, altrimenti giocatelo un paio di volte al bar e risparmiate i vostri soldi per qualcosa di più "sostanzioso".

SCHEDA TECNICA

Titolo	Bonanza Bros
Casa	Sega
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1
Continua?	4
Livelli di difficoltà	1

SOTTO CONTROLLO

NINTENDO NES

CIP E CIOP

Ok ragazzi, ecco un altra missione per gli Agenti Speciali Cip e Ciop, chiamati a rapporto per intraprendere la ricerca del gattino che la loro vicina Mandy ha smarrito! Eh, sarà davvero dura farcela con in giro quegli strani Bulldog Meccanici ed i malefici Topi Robot! Niente paura però, avrete anche Scheggia (la loro grande amica inventrice) a darvi una mano; la piccola genietta ha deciso infatti di andare in avanscoperta e di lasciare, man mano, tracce e messaggi dietro di sé per aiutare i nostri amici. Ma non solo! Ci sarà anche Zipper, una buffissima mosca, che levandosi in volo davanti ai nostri amici li renderà inattaccabili!
Se avete compreso tutto, siete pronti per la vostra avventura! Scegliete quindi lo scoiattolo che più vi piace e via! Dato che andrete incontro a peripezie di ogni tipo, ricordate di tenere sempre sulla testa una delle molteplici scatole che incontrerete sul vostro cammino: non si sa mai, potrebbero sicuramente tornarvi utili se "vi verrà in mente" di scaraventarle verso uno dei vostri nemici (vive poco chi viene

OGGETTI SPECIALI

FIORI: Ogni 100 fiori (sul manuale la dicitura è errata) apparirà una stella 1-up.

STELLE: Se riuscirete a raccoglierne 10 apparirà una stella 1-up.

STELLE 1-UP: Se il vostro personaggio riesce a toccare una di queste stelle avrà una vita extra.

GHIANDE: Ogni volta che ne troverete una vi verrà curato un cuoricino (punto-ferita)

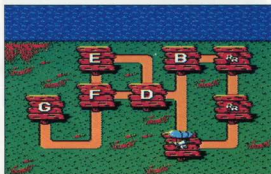
LE CASSE DI LEGNO: Potrete scaraventarle verso i nemici o nascondervici dentro.

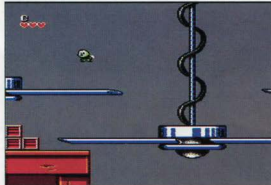
LE CASSE D` ACCIAIO: Potrete sovrapporle per riuscire a saltare più in alto.

LE PALLE NERE (BOMBE!): lanciatele velocemente se non volete che danneggino *voi!*

Il perfido Gattolardo ci rivela i suoi veri piani!

Fortunatamente Gadget è furba e riesce a mettersi in contatto con noi.

Eccola, siamo riusciti a strapparla dalle grinfie di quel gattaccio!

Questa è la mappa in cui decidiamo quale livello affrontare.

Nel gioco sono presenti nemici di ogni genere, sono tutti bizzarri comunque!

Ed ecco Zipper la nostra amica mosca che si occupa dei cattivacci!

Ecco il primo guardiano, dovrete colpire la sfera che ha in testa.

Il secondo guardiano vive in cima all'albero, tiratelo giù!

Ecco qua il terzo guardiano: lo dovrete colpire sul petto.

Questa slot machine è il quarto guardiano : un tipo tosto!

I NEMICI DI CIP E CIOP

BULDOG MECCANICI E TOPI ROBOT: Questi tipacci inseguono senza sosta gli agenti speciali, la sola differenza tra i due è che i topi possono anche saltare.

BUZZBOMB: È il cugino scemo di Buzzer, avrebbe bisogno di una settimana al mare, è alquanto nervoso!

BUZZER: Il suo pungiglione è letale!

RAQUET ROO: Detto anche "AGASSI", è un canguro e tira palle da tennis che tiene nel marsupio.

RHINORUNNER: Titolare dei San Francisco 49ers, carica da vero campione.

DITZ: Un vero trasformista, può assumere le sembianze di Cip o di Ciop.

POPPERMOUSE: È un po' subdolo, inventa trucchetti per fermare Cip e Ciop.

GATTOLARDO: Il più lurido, perfido e infido micione-avanzo di galera degli ultimi tempi.

WART: Altrimenti detto "Sgorbio" è un ramarro malefico che lancia il proprio cappello verso il malcapitato agente speciale.

HAWK BOMBER: Questo rapace lascia cadere delle bombe esplosive.

PROVE game power

RED FURY

90%

COMMENTO & VOTO

Cip e Ciop (in inglese Chip 'n' Dale) è un gioco davvero divertente, è dinamico, fantasioso, ricco d'ogni tipo di particolari: a partire dalla varietà di nemici, fino alla molteplicità di sfondi e schermate. La grafica è splendida e rigorosa nei confronti dei disegni autentici del geniale Walt Disney. Questa cartuccia presenta un' elevatissima giocabilità ed un' ampissima gamma di opzioni che permettono di modificare in parte l'andamento degli avvenimenti. La cosa migliore sarebbe giocarci in coppia, dato che i protagonisti sono effettivamente due, in quanto il ritmo della partita risulterebbe immediatamente più vivace.
C'è però una pecca, apparentemente insignificante: anche se all' apparenza lo scrolling sembra essere omnidirezionale, non è possibile tornare indietro nella parte di schermo già percorsa. Questo piccolo difetto comunque non toglie niente ad un gioco davvero coi fiocchi.

Sorpresa! Ora dovrete passare questi tre livelli per mettere le mani addosso a Gattolardo.

Queste biglie possono essere mortali...

Sarà meglio spegnere quel-l'interruttore...

Ecco fatto! Ora potremo passare.

preso a "scatolate in testa") o di nasconderviсi sotto. Oltre a ciò cercate di accalappiarvi quanti più bonus potrete, ne avrete una vasta scelta, ma non soffermatevici troppo, il tempo.. sono ghiande!
Se poi, per caso, verrete a sapere che in realtà il "caso del gattino scomparso" era solo un espediente del perfido Gattolardo per attirare ed intrappolare Scheggia... arrabbiatevi pure!, sarà un maggior incentivo per farla pagare a quell' odioso felino, interessato solo a sfruttare la poverina costringendola ad "inventare" per lui!
In ogni caso la vostra amica continuerà a darvi man forte lasciandovi gli strumenti necessari per superare i tratti più impervi del percorso. Ricordate che, superato il primo livello, verrà visualizzata la mappa generale e che per ogni sezione raggiunta avrete a disposizione due strade da scegliere. Inoltre per ciascun livello superato apparirà una schermata apparentemente solo di intermezzo, ma (oggi mi sento particolarmente buona) se prenderete la scatola più alta in centro avrete una vita in più.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Cip e Ciop Agenti Speciali
Casa	Capcom
Distribuzione	Mattel
N°Giocatori	1 o 2
Continua?	1
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

MEGADRIVE MD

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?

Avete mai desiderato viaggiare nel tempo? Probabilmente è un sogno che non si realizzerà mai. Ma i videogiochi non conoscono limitazioni di sorta: infatti *WITICS* vi permette di raggiungere luoghi diversi e periodi remoti con l'ausilio della leggendaria macchina del tempo di H.G. Wells, ribattezzata Cronomacchina per l'occasione. Siete stati assunti dalla Acme, nota agenzia investigativa, per risolvere diversi casi che hanno tutti come mandante l'abilissima ladra Carmen Sandiego e la sua banda. Anch'ella conosce il segreto per viaggiare nel tempo, ma utilizza la Cronomacchina non per scopi didattici o educativi, bensì come fonte di guadagni illeciti, rubando preziosissime opere d'arte o reperti storici dei più disparati. Dovrete quindi rintracciare tutti i complici della truffaldina fino ad arrestare lei, il

Incredibile, ma vero, l'Italiano è contemplato nella scelta... Come? Siete Rumeni...

Ma che caso vuoi?

Nella foto, Gullit e Van Basten

Il colpevole è Picasso!

Arte moderna o schifezze?

Papin nel tempo libero

Indiana Jones IV and the LLamas

Chiara è sospettata di furto

ANTEPRIMA

Where in the Hell is Carmen Sandiego?, il nuovo, attesissimo titolo della serie imperniato sulla letteratura italiana del periodo dantesco, è in ritardo a causa di problemi con la censura. Non perdetevi gli sviluppi della vicenda sulle pagine di Gheim Pauà...

LE PROMOZIONI

Se volete raggiungere quella pensione che il commissario Bloch insegue da anni, dovrete risolvere almeno 80 casi, altrimenti, come Basettoni, sarete costretti a subire una continua umiliazione dal Topolino di turno.

CASI RISOLTI	GRADO
INIZIO	PATTUGLIATORE DEL TEMPO
1	PERLUSTRATORE
6	INVESTIGATORE
15	ISPETTORE
25	DETECTIVE
35	SUPER DETECTIVE
50	SUPER INDAGATORE
80	PENSIONE

vero cervello delle operazioni, Carmen. Come? All'inizio di ogni caso vi verranno fornite alcune informazioni sul furto e sul responsabile. Dovrete però cercare il maggior numero di indizi nel tempo concesso per poter incastrare il criminale, i cui identikit caratteriali sono reperibili assieme a quelli del resto della banda (16 individui), negli archivi della Acme, consultabili in ogni momento. Quindi dovrete rintracciare tutti i movimenti spazio-temporali del criminale in fuga fino alla destinazione finale e, dopo averlo identificato con certezza, ottenere un mandato e arrestarlo.

MBF

Eccovi la base! Sembra la redazione...

Ma quello non è Paolo?

PIGIA IL TASTO

SEARCH: Il tasto Search (Ricerca) è fondamentale per risolvere il caso. Vi permette infatti di interrogare i testimoni o gli informatori e di perlustrare la zona alla ricerca di eventuali oggetti lasciati dal criminale.

TRAVEL: vi permette di viaggiare nel tempo e nello spazio per seguire le orme del ladro. Premendolo appare un menu con diverse scelte possibili, delle quali solo una è quella giusta. Se non avete commesso errori verrete probabilmente inseguiti da una spia rivale.

DATA: vi permette di inserire i dati delle prove e leggere i dossier riguardanti i criminali. È possibile, sempre con questa opzione, scegliere il linguaggio del gioco (Italiano compreso).

ABORT: ok, arrendetevi pure, ma siete proprio scarsi. Comunque potete salvare la vostra posizione, per poter ricominciare senza rifarvi tutto da capo (password docet).

84%

COMMENTO & VOTO

Di primo acchito, *Carmen Sandiego* non mi ha fatto una grande impressione, anzi, l'ho immediatamente classificato come un incrocio tra un Cluedo mal riuscito e un Trivial Pursuit banale e noioso, ma dopo qualche partita ho cominciato ad apprezzare la complessità e la profondità del gioco. I riferimenti storici sono innumerevoli, senza che però appesantiscano l'azione. La grafica ed il sonoro sono minimamente sfruttati, ma in un gioco come *Carmen Sandiego* sono quasi superflui. È proprio l'immediatezza che ha reso questo gioco vendutissimo su ogni sistema Pc e Mac. Immediatezza che comunque non va confusa con "semplicità": *Carmen Sandiego* non è un gioco che finirete in quattro partite, o giù di lì. Occorre prendere appunti, usare la testa, consultare libri o testi storici e soprattutto evitare di viaggiare in zone temporali errate, perdendo tempo prezioso (sembra un controsenso in un gioco dove potete usare una macchina del tempo, ma è così). La confezione comprende anche

SCHEDA TECNICA

Titolo	Where in Time is Carmen Sandiego?
Casa	Electronic Arts
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1
Continua?	Infiniti
Livelli di difficoltà	1

AVVENTURA

SOTTO CONTROLLO

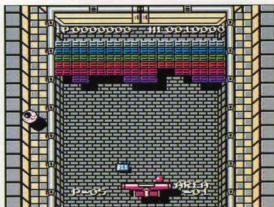
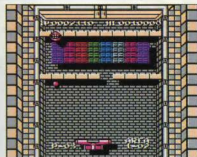
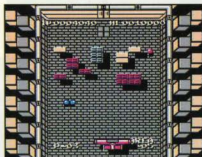
Seleziona l'icona che si trova sotto il cursore

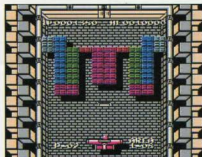
Sposta il cursore sullo schermo

CRACKOUT

Domanda: qual è il più bel videogioco che ha come ingredienti una pallina, un bastoncino e delle mattonelle? Arkanoid si potrebbe rispondere ma si trascurerebbero tutti quei titoli ispirati al mitico *Breakout*.
Crackout è un ennesimo clone ma non è niente male; anch'esso, come i suoi predecessori, si presenta con uno schema di gioco composto da un muro di mattonelle che deve essere abbattuto totalmente a colpi di pallina. Le mattonelle sono disposte in varie configurazioni nei diversi schermi e in vari scenari nelle diverse zone; ogni zona è composta da una decina di quadri. Alla fine di ogni zona, per passare alla successiva, si deve distruggere l'alieno guardiano dell'uscita.
Oltre ai muri, sono presenti anche dei

Ecco Konagon uno dei mostroni che dovremo affrontare. Occorreranno ben 12 colpi per stenderlo.

Questi, invece, sono i centopiedi, attenti perché se vi toccano vi fanno male!

Il primo schermo è semlpice:basta tenere d'occhio ...l'occhio.

Fortunatamente quella bocca non mangia la pallina.

Ancora qualche mattonella è si volerà nello schermo sucessivo.

I due mattoncini isolati sono dotati di movimento;altro fastidio!

Per far presto conviene infilare la pallina tra i muri.

PILLOLE O NON PILLOLE?

No, non cadono pillole ma oggetti di uguale funzione.

BOOM!: è la mina che riduce in spazzatura i mostriciattoli.

IL MISSILE: mette a disposizione quattro razzi; una volta sparatone uno, esso procede verticalmente fino a che non lo si fa esplodere.

PARACADUTE: fa rallentare la pallina che ha acquistato troppa velocità.

MISSILE DI HALLEY: arma la pallina di fuoco a quattro direzioni.

TIME STOPPER: blocca i nemici per alcuni istanti.

MINI-MAX: aumenta le dimensioni della bacchetta.

POWERBALL: la pallina si comporta come un trapano.

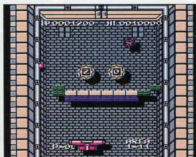
1+1=2: mette a disposizione una pallina ausiliaria ma se cade quella principale (viola) si perde una vita.

CIBO: (aaaaahh, finalmente si mangia) vita extra.

Una zoommata su Red Quiggly,enigmatico essere.

Allaciarsi le cinture di sicurezza:si vola!

Ancora qualche sforzo e si entrerà nella seconda area.

Bonehead aspetta che la pallina superi la prima barriera; non ditelo a nessuno,ma quello è Bono che ha perso la testa.

Per eliminare i mattoni-numeri,la pallina deve colpirli ben dieci volte.

Il furbastro si nasconde? Niente paura,basta far passare la pallina oltre la prima fila!

Un altro schermo non troppo difficile;solo i mattoni-numeri possono creare problemi per la loro collocazione.

mostriciattoli che hanno il compito di rendere le cose difficili: colpiti dalla pallina, la fanno deviare in punti inaspettati e, a volte, irraggiungibili. A differenza degli altri giochi di questo tipo, le famose pillole dai veri effetti non si ottengono colpendo i mattoni, ma colpendo gli esseri che "passeggiano"per lo schermo; inoltre, le "creaturine" non possono essere eliminate a colpi di bacchette, ma esclusivamente a pallinate.
La famosa pillola "saltalivello" è stata rimpiazzata da un omino vestito da superman che arriva dall'estremità superiore dello schermo e si precipita sulla bacchetta (maccchéccccarinooo!). Anche in questo gioco è stata applicata la filosofia del"finirlo presto": infatti, oltre alle password, sono presenti i crediti infiniti; a mio parere, era sufficiente una vita extra per ogni quadro e una password ogni cinque. Non dico che il gioco sia semplice, anzi, gli ultimi livelli sono molto difficili, ma gli aiuti dovrebbero essere più pesati per non intaccare troppo la longevità.

COMMENTO & VOTO

83%

Un degno clone di Arkanoid, davvero ben fatto. La grafica è bella e colorata, il sonoro si limita ai rumori della pallina che urta gli oggetti, il controllo con joypad è ottimo. L'unica critica che gli si può muovere è alla sua dubbia durata: i troppi aiuti già citati rendono sì, meno frustrante il gioco, ma tale fatto risulta letale per la longevità.
Pur avendo uno schema di gioco che non si discosta di molto dai suoi "antenati", Crackout risulta essere molto divertente grazie anche alle piccole, ma non banali, modifiche che presenta. Un gioco che poteva essere un classico ma per alcune sbavature si rivela "solo"buono; un vero peccato.
L'acquisto, in definitiva, è consigliato ma con il prevedibile avvertimento: una volta finito, e non ci vorranno mesi, non lo giocherete più.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Crackout
Casa	Palcom
Distribuzione	Mattel
N°Giocatori	1
Continua?	Sì (Password)
Livelli di difficoltà	1

ARCADE

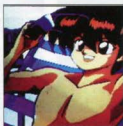
SOTTO CONTROLLO

SHUBIBINMAN 3

Quella per Yuji Morisaki non era una mattina come tutte le altre, aveva una strana idea che gli frullava nella mente da un po' di tempo, una cosa che nessun giapponese si sarebbe mai sognato di fare, voleva chiedere al suo principale un po' di ferie. Dovete sapere che il nostro amico lavora nel più moderno laboratorio del Giappone, insieme alla sua ragazza Makiko Thenshi, come collaboratore del famosissimo dottor Zichichimoto, l'uomo (beh, insomma definirlo un uomo mi sembra un po' eccessivo...) al quale si devono le corazze ad energia ionica senza dimenticare poi il frullatore a cellule solari e gli slip "usa e getta" bio-degradabili al 100%. Così un giorno dopo aver parlato con la sua ragazza ed averla convinta a partecipare al suo folle piano decise di andare dal dottore, il quale però non stava trascorrendo un buon momento. Infatti gli era rimasto pochissimo tempo per ultimare la sua più recente invenzione, un raggio-trattore per coltivare i campi, e poterla così presentare al più grande convegno di cervelli del suo paese ovvero al "Gran Galà del Chicco di Riso d'Oro". Inutile dire quale fu la risposta dell'eminente studioso alla richiesta dei nostri due amici - i quali però non si arresero. Da qui scaturì un'acce-

Ma come è affollato questo ascensore; vediamo di fare un po' di spazio

Queste cave sono proprio suggestive, peccato che i minatori non siano molto amichevoli

Finalmente! Eccoci all'entrata della base del primo dei tre fetentoni

SEI PERSONAGGI IN CERCA D'AUTORE

Ecco a voi i protagonisti di questa incredibile avventura:

DOTTOR ZICHICHIMOTO (uomo con i capelli bianchi): È il più eminente scienziato del Giappone; alcune delle sue invenzioni potrebbero fare,presto o tardi, la loro comparsa anche qui da noi (il cielo ce ne scampi). Se già non è un granché come aspetto fisico la sua mente gli dà proprio il colpo di grazia.

YUJI MORISAKI (ragazzo con i capelli castani): È uno dei due eroi della nostra avventura, infaticabile aiutante del dottore con il quale ha condiviso i successi (ma sopratutto gli insuccessi) delle sue svariate invenzioni. È dotato di una gran forza ma non è agilissimo.

MAKIKO THENSHI (ragazza bionda): È "l'altra faccia della scienza"; molto attaccata a Yuji anche se costui preferisce passare le sue serate con il dottore adducendo "strani" pretesti (questione di gusti!).Non è potente come il suo amico ma è molto più agile.

SHINKO KAWASA (uomo pelato): È uno dei 3 proprietari della astronave;il suo Q.I.è direttamente proporzionale al suo aspetto e, a quanto pare, la testa la usa solamente per schiacciare le noccioline.

KIMBO WILLER (uomo con il cappello): Ecco a voi il secondo proprietario dell'astronave, i suoi hobby sono le armi da fuoco, da lancio, da sputo e chi più ne ha più ne metta dalle quali non si separa mai (e quando dico"mai" intendo proprio mai).

YOKO BANSHI (ragazza con i capelli rossi): È il capo del gruppo di scalmanati che vi hanno rovinato la vostra agognata vacanza. È un tipetto molto (e sottolineo il molto) carino peccato che non sia altrettanto socievole, quindi occhio!

COLA, GASSOSA E BIBITE VARIE

POWER GAME

LATTINA ROSSA: Vi aggiunge una unità d'energia.

LATTINA NERA: Vi rimette perfettamente in salute.

PUNTO DI DOMANDA: Questo vi può dare o togliere energia quindi lo raccogliete a vostro rischio e pericolo.

LAMPADINA: Oltre a ridarvi la solita, vecchia energia rende le vostre sfere di energia più potenti; peccato che abbia un effetto limitato.

CONTENITORE D'ENERGIA: Raccoglietene 100 e incrementerete la vostra vita di una unità.

Raves

sa discussione. Fortunatamente visto che ci troviamo in un paese molto civile le due parti riuscirono a trovare un accordo; il professore venne imbavagliato e chiuso in uno stanzino mentre Yuji e Makiko partirono per trascorrere le ferie che avevano accumulato in 7 anni di lavoro: 3 incredibili, indimenticabili, magnifici giorni. Si stavano crogiolando allegramente sotto il sole di Poka Kabana, nota località balneare giapponese, quando all'improvviso sentirono un tremendo rumore e dall'iperspazio giunse un'astronave che andò a fermarsi proprio sopra l'ombrellone dei due togliendogli tutto il sole. Il primo giorno Yuji e Makiko fecero finta di niente credendo che si trattasse di un problema temporaneo, il secondo cominciarono ad arrabbiarsi ed il terzo, visto che l'astronave non se ne andava, incavolati neri (neri! ma come è possibile al massimo potevano esser incavolati gialli!) andarono dai proprietari dell'astronave per chiedere il rimborso della loro vacanza che gli avevano irrimediabilmente rovinato. I 3 non ne vollero sapere di restituire le spese ai nostri due amici i quali fecero di tutto per farsi dare ciò che gli spettava, andarono persino a FORUM ma non ottennero nulla.Così stanchi di esser presi in giro tornarono a casa, presero le armature ed andarono dai proprietari dell'astronave decisi a riavere ad ogni costo ciò che gli spettava. Ma siete sicuri che la storia finisca qui? Siete proprio sicuri che la colpa sia tutta loro? E se centrasse qualcosa quello che gli ha venduto l'astronave? Shubibinman 3 è un"CD-ROM secondo" che per funzionare necessita o di un DUO oppure del nuovo CD prodotto dalla NEC. Se invece possedete il vecchio sistema per poter giocare a questo fantastico prodotto dovrete munirvi di una ROM CARD 3.0 ma attenzione perché soffrirete ugualmente di accessi al disco più lenti per via della differenza di Buffer. C'est la vie!

Accidenti, siamo circondati!

Questo tipo che sembra un incrocio tra Kojak e Schwarzenegger è in realtà il boss del primo livello

Uno dei tanti "bestioni' che incontrerete durante il gioco.

Dopo un'estenuante lotta eccoci al cospetto di Willer.

COMMENTO & VOTO

90%

***Shubibinman 3* è un gran bel gioco. La grafica è favolosa con sprite ottimamente animati ed incredibilmente definiti (stupendo l'esoscheletro corazzato che usate nel primo livello) mentre ci sembra giusto spendere anche qualche parola per la presentazione e per i vari intermezzi animati che sembrano dei veri e proprio cartoon. Il sonoro, come era facilmente prevedibile trattandosi di un CD, è di ottima fattura con un sacco di musiche incalzanti e tanto, tanto parlato (tutto in giapponese non illudetevi). Il nostro personaggio risponde ai comandi in maniera perfetta e l'opzione a due giocatori aumenta il già alto livello di giocabilità. Il gioco tuttavia non è esente da difetti ed uno di questi, forse il principale, è la longevità. Il nostro consiglio è quello di giocarlo senza continua, a livello *hard* e resettando ogni volta, in questo modo oltre a possedere un gran prodotto dal punto di vista audiovisivo avrete anche ore ed ore di divertimento assicurato. Compratelo senza esitazioni.**

SCHEDA TECNICA

Titolo	Shubibinman 3
Casa	Masna
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1 o 2
Continua?	Infiniti
Livelli di difficoltà	2

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

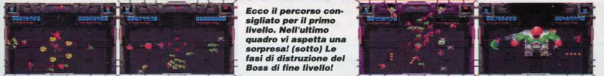
SUPER NES

SUPER SMASH TV

Alcuni di voi sicuramente ricorderanno il film *The Running Man* con il celeberrimo e muscoloso attore Arnold Schwarzenegger! Beh, quelli della Acclaim ci propongono un remix particolare del film stile ruota della "sfortuna" (con l'ovvio sosia di M.Bongiorno!). Infatti, questa volta, i nostri concorrenti sono tutti volontari (ma dico, siamo scemi? Come si fa ad essere volontari per 'ste cose!!!) e sono stati selezionati, tra tanti altri concorrenti, per partecipare alla finale del gioco televisivo più popolare di questo ultimo decennio: "Signore e signori.... Ecco a voi.....*Super-Smash....TV*!!!!!" (Applausi e strilli della folla in delirio!!!).
"Questa sera In palio: Dollari!... Tostapane!..... Videoregistratori!.... Macchine!...... e tanti altri premi per cui andrete matti cari amici telespettatori!!! Ma ecco il grande momento! Go! Go! Go! Go! Urla la folle esaltata mentre due nuovi concorrenti entrano nell'arena dove tenteranno di vincere il grande premio (che nessuno ha mai ancora vinto... può darsi che questa sera!?!....). Sotto questo titolo si nasconde un "puro e duro" sparatutto dove possono competere due giocatori contemporaneamente (alleati o no! Eh! Eh!). I partecipanti si vedono assegnato l'obbiettivo di ripulire completamente 5 zone infestate da tutta una marmaglia di nemici (robot, teppisti, droidi, serpenti, bombe umane,.....), eliminando i rispettivi Boss che li comandano, il tutto raccogliendo armi supplementari, regali, soldi, vite extra e premi vari. Con l'aiuto dei quattro pulsanti di sparo superiore potete sparare in tutte otto le direzioni (Pfui...! Almeno quello!), ma non illudetevi, come dice il presentatore in vari momenti del gioco "Questo è un MASSACRO TOTALE!!!"

Qua è meglio sbrigarsi a eliminare tutti quelli che vi circondano prima che vi saltino addosso!

I concorrenti entrano nella prima arena del gioco incoraggiati dalla folla in delirio e dal presentatore che vi augura buona fortuna! "Good luck! You'll need it!".

(Sx) Questa stanza è piena di bonus. Potrete raccogliere numerosi regali ma anche parecchie vite extra!

Ecco il percorso consigliato per il primo livello. Nell'ultimo quadro vi aspetta una sorpresa! (sotto) Le fasi di distruzione del Boss di fine livello!

Per eliminare Mutoid Man dovete prima fargli fuori i due cecchini e distruggergli le braccia.

Ora dovete stare attenti al suo laser se non volete finire arrosto!

Bleah! Che schifo! Gli è scoppiato il torace!

Potete fare un breve pausa perché ha appena perso....la testa!!!

BONUS A GO-GO

Una vita extra

Lancia bombe. A corto raggio, ma molto efficace.

Pallina rotante che spara come voi.

Lancia razzi. L'arma più efficace. Distrugge tutto lungo la sua traiettoria.

Il mortaio. Potente ma a traiettoria parabolica.

Protezione. Dura 10 secondi durante i quali siete invulnerabili.

Protezione. Cinque scudi che ruotano. Dopo tanti colpi scompariranno.

Distrugge tutti i nemici sullo schermo.

Vi fa andare più veloci per un tempo limitato.

La mitragliatrice tripla. Inutile spiegarvi che spara in tre direzioni, vero?

Finita la prima arena otterrete la mappa del livello. Leggetela in fretta perché rimane solo qualche secondo!

Il vincitore del primo livello è il primo giocatore. Ha raccolto più mercanzia!

Sangue, sangue, e ancora sangue. Che carneficina!

In mezzo ai carri armati, cecchini, mine e teppisti è difficile sopravvivere molto a lungo. Ma quante vite hanno i nostri concorrenti?

Il segreto è un ritmo infernale! "BANG" ti sparo! "SPLASH" ti schiaccio! "BOOM" ti faccio scoppiare....

No! Non era finita! Sotto-sotto sorge un'altra testa. Il divertimento continua!

Aaargh! Finalmente è morto! Avanti il prossimo!!!

COMMENTO & VOTO

85%

Che carneficina! Sprite e sangue dappertutto! Appena incominciata la partita verrete sommersi da decine e decine di nemici che vi vogliono fare a pezzi (non ho mai visto così tanti sprite sullo schermo, senza che il Super NES rallentasse, prova che i rallentamenti sono solo frutto di un'errato modo di programmare i giochi!!!). L'azione è frenetica se non completamente pazza. La grafica non è eccezionale ma molto nitida e precisa. Il sonoro di eccezione, con molte parole campionate della migliore qualità (Big money.....Big prises....I love it! ed altri!!!). La difficoltà è elevata (per me troppo, non sono riuscito a superare il terzo livello!), il che garantirà una buona longevità alla cartuccia anche se è molto ripetitiva.

si ringrazia Joystick Fun - MI

SCHEDA TECNICA

Titolo	Super Smash T.V.
Casa	AKKLAIM
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1 o 2
Continua?	4
Livelli di difficoltà	3

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO

SPACE INVADERS '91

MD MEGADRIVE

AGGEGGILLI DA DIFESA

SPEED UP Incrementa la velocità della vostra navetta rendendone molto spesso problematico il controllo e permane finché non venite distrutti (cioè ben poco).

RECOVER SHIELD Arrivano i rinforzi: due barrette di scudi sono meglio di una tinozza di Gatorade e di un ovetto Kinder con la sorpresa.

TIME STOP Bloccate per dieci secondi gli avversari: è il momento giusto per massacrarli. Non dimenticate, comunque, che i missili avversari, pur essendo immobilizzati, sono drammaticamente letali, parola di uno che così ha perso una decina di vite.

HYPER SHIELD Un scudo aggiuntivo vi proteggerà per ben 20 secondi da tutti gli alieni più ributtanti, comprese le redazioni delle riviste concorrenti. Ocio però ai laser!

PSYCHIC SHIELD Funziona anch'esso per venti secondi e resiste ad ogni attacco, perfino a quelli di influenza... È così chiamato perché solo uno psicotico poteva concepirlo, e il brillante inventore pare rispondere al nome di Arcangelo Natali.

Il videogioco più classico della storia si è fatto il lifting, il solarium e il massaggio shatsu per tornare in forma smagliante sul Megadrive. Il concetto è rimasto quello dell'originale: a bordo di un caccia interstellare (o un carro cingolato, in alcuni livelli) dovete impedire che le squadriglie nemiche riescano a invadere la Terra. Le flotte aliene scendono dall'alto dello schermo con velocità crescente e se raggiungono il limite inferiore dello schermo, avete perso la vostra missione.
I nemici attaccano in due round successivi, la cui difficoltà aumenta sistematicamente. All'inizio del gioco la vostra astronave è fornita di uno speciale scudo (shield) che vi permetterà di resistere a 5 colpi singoli o a 2-3 bombe a ricerca di calore, che i famelici alieni dispenseranno a getto continuo. Potete portare il numero di scudi ad un massimo di 10 (colpendo l'astronave aliena al centro dello schermo), ricordando che ogni volta che conquistate un oggetto distruggendo l'astronave madre che passa velocemente in cima allo schermo, guadagnate 2 scudi bonus. Avete solo un caccia, quindi cercate di limitare i danni.

Una struttura di gioco innovativa e rivoluzionaria che desterà certamente scalpore...

Siete praticamente spacciati: forse è meglio dedicarsi al giardinaggio...

Un consiglio da amico: mai sparare alle colonne centrale prima di quelle ai lati...

I colpi avversari si confondono con il background e vi beccano puntualmente...

Eh, sì, queste cose non si potevano fare nel 1976...

MBF

Pittoresco: finendo nella buca potrete sparare obliquamente...

SI RINGRAZIA FLOPPERIA - MI

76%

COMMENTO & VOTO

Dopo 13 anni, il mitico *Space Invaders* torna sugli schermi, in questo caso su quelli del Megadrive. Che dire? Beh, così su due piedi...
Sembra che la Taito non abbia imparato nulla, o quasi, in questi tredici anni, a giudicare dalla grafica mediocre e dal sonoro a tratti ributtante (alcune musichette sembrano ariette natalizie, a questo punto preferivo l'album di Gregorio di Francesco "Siamo tutti Cadaveri"). Comunque, *Space Invaders '91* è dannatamente divertente. È il classico gioco che invoglia alla famigerata "ultima partita" e che sottrae ai videogiocatori ore di studio. Mancano le mitiche barriere dell'originale, ma le innovazioni sono numerose e tutte interessanti. La longevità è piuttosto alta, perché il gioco non è dei più facili. Concludendo, anche se *Space Invaders '91* non è altro che un remix (scratch scratch feel Game Power, boyyyy) molto simile all'originale, rimane un titolo senz'altro da tenere d'orecchio. Yo, man.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Space Invaders '91
Casa	Taito
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	3 (incrementabili)
Livelli di difficoltà	1

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO

Muove l'astronave — comincia/pausa — Arma extra — Sparo

ARMI EXTRA

Space Invaders '91 è un gioco piuttosto difficile e le armi bonus sono indispensabili per proseguire. L'unico modo per ottenerle è distruggere l'Ufo che passa ad intervalli regolari in cima allo schermo. Molte armi hanno un tempo limitato di azione, oltre un numero contato di colpi, per cui usatele con attenzione nonché parsimonia. Quando perdete una vita, perdete anche l'arma. Le armi bonus non sono cumulative: se ne avete già una e ne prendete un'altra, perderete immediatamente quella precedente. Non potete corrompere le astronavi madri, per cui se lasciate giacere l'arma per oltre tre secondi senza appiopparla, la perderete irreparabilmente. Tutto questo mi ricorda le dannatissime clausole dei contratti più turfidi.

HYPER LASER (H-LASER) Permette di distruggere una linea intera (se continua) di alieni e può essere usato al massimo due volte. Non è un medicinale, usare senza moderazione.

HOMING BOMB (H-BOMB) Le bomba a ricerca di calore è il migliore amico dell'uomo: vi seguirebbe fino in capo al mondo. Targettate le navi aliene per eliminarle dallo schermo, e l'alieno è cancellato dal Sistema Solare.. Ne avete 20, per cui non ci si può lamentare.

BUSTER LASER (B-LASER) È l'arma preferita da Buster Keaton e vi permette di emettere un raggio laser in grado di fondere le corazze di un'intera colonna di alieni. Il super cannone ha energia limitata, quindi parsimonia e tenerezza nelle dosi.

POWER BEAM (P-BEAM) Beam-Bum-Bam è la trasmissione televisiva più noiosa dell'universo, e quest'arma ha la caratteristica di essere altrettanto micidiale. Potete infatti immagazzinare dell'energia e riconvertirla in un laser letale capace di spazzare via diversi squadroni nemici. Bella lì.

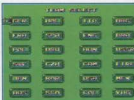
SUPER CRUSHER (S-CRUSHER) Non è un aereo, non è un uccello, è *Super Crusher*!! Due navicelle identiche alla vostra vi affiancheranno, aumentando conseguentemente le capacità di fuoco. Purtroppo solo per 15 secondi...

HYPER SOCCER

"Il momento è critico; Brehme è sul dischetto: le sorti della finale della coppa del mondo 1990, sono affidate al suo piede. Ecco: parte la rincorsa, tiro... e gooool!!!; la Germania è campione del mondo e l'Italia è vendicata (magra consolazione)." Ah, che ricordi amari abbiamo, noi italiani, degli ultimi mondiali. Come vorremmo cambiare le sorti di quella maledetta semifinale.
Va bé, sarà per i prossimi; per il momento ci si può divertire con questo nuovo gioco di calcio nel quale si ha l'occasione di giocare, manco a dirlo, i mondiali e magari, nel nostro piccolo, riscattare la nostra nazionale.
Gettare nella mischia un nuovo calcio che nell'anno degli europei, simula i mondiali a due anni di distanza da quelli venturi e quelli passati, è una scelta quantomeno anomala. Se poi si pensa

(in alto) L'ottima sequenza grafica che accompagna l'intervallo tra il primo e il secondo tempo.

Un bel rinvio da parte del nostro portiere.

Speriamo che il portiere non abbia intuito la traiettoria del nostro rigore! La sequenza dei rigori è una delle parti migliori del gioco.

In questa schermata possiamo scegliere la nazionale con cui disputare il torneo.

VELOCI O TECNICI?

Un altro enigma del gioco del calcio; questo però è quello che affligge l'allenatore. I parametri nei quali mettere i punti bonus sono i seguenti:

VELOCITÀ: quella dei giocatori per spostarsi nel campo

ATTACCO: la potenza di questo reparto fondamentale per segnare

DIFESA: se si vuole giocare alla Trappattoni si mette al max

TIRO: potenza, velocità del tiro, rapidità d'esecuzione

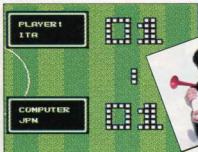
TECNICA: probabilità di segnare con tiri speciali

FORTUNA: il parametro dei vincitori

TIRO O PASSO?

L'eterno enigma del calciatore: se tira, fa la figura dell'egoista, se passa, fa la figura di quello che ha paura di sbagliare. Senza il pallone si può scegliere di togliere il pallone all'avversario con un tackle o con uno sgambetto. Se il pallone è a mezz'aria si può: colpirlo di testa e, se nell'area avversaria, colpirlo di testa in tuffo, colpirlo in rovesciata e in mezza rovesciata. Se si è in possesso di palla è possibile: passare rasoterra, crossare, e in area tirare un tiro normale, un tiro con l'effetto o un tiro veloce.

Abbiamo vinto ai rigori contro l'Uruguay, non è una grande soddisfazione!

Gooooooool! Italia 1 Giappone 0

Accidenti! Il Giappone ha pareggiato.

Che smacco! 3 a 1 contro il Giappone, Sacchi si metterà le mani nei capelli (che non ha).

I tackle scivolati sono un ottimo modo per levare la palla agli avversari.

alla recente uscita di un signor calcio come *Kick Off*, questa scelta può sembrare addirittura coraggiosa. Eppure, la Konami ha ugualmente tentato.
Hyper Soccer, nel menù principale propone diverse scelte: disputare il campionato mondiale, giocare una partita secca contro il computer o contro un avversario umano, fare una gara di calci di rigore vs com. o vs human, scegliere se avere in sottofondo una colonna sonora tra due disponibili, o i soli effetti sonori. Non sarà come il menù di *Kick Off* ma è sufficiente.
Le squadre a disposizione sono ben ventiquattro e ognuna ha i propri parametri; in base a questi, le squadre sono suddivise in tre blocchi principali: forti quelle con parametri alti, medie e deboli con parametri minori. Prima di ogni partita si devono assegnare dei punti bonus ai diversi parametri della squadra scelta e si deve scegliere il modulo con il quale schierare la propria formazione; ve ne sono otto, dal classico 4-4-2, al "fuoridimelone" 1-3-6. Dopo aver sbrigato questi non trascurabili particolari, inizia la partita vera e propria.
La vista è classica: quella laterale. Lo scorrimento è multidirezionale. La palla rimane attaccata al piede del calciatore; a disposizione del giocatore ci sono diversi modi di interagire con o senza palla: dal tackle alla rovesciata, dal colpo di testa alla girata al volo. Infine, un sistema di password permette di ricominciare il torneo da dove lo si era interrotto.

COMMENTO & VOTO

88%

Log

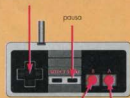
WOW! Che gioco. Se qualcuno è rimasto deluso da *Kick Off*, sia per la realistica impostazione, sia per alcuni difetti, può divertirsi con questo ottimo gioco di calcio. *Hyper Soccer* è molto divertente grazie anche ai tanti modi di interazione, con o senza palla, nella partita. Forse, all'inizio si può avere qualche difficoltà, ma bastano pochi minuti per entrare nel vivo delle azioni. Se giocato con le squadre più forti, vincere la coppa non è molto difficile, anche perché il computer sembra essere incapace di segnare; se giocato con squadre dai parametri bassi, tutto è molto più entusiasmante, ogni goal è frutto di grandi sudate. In più, la possibilità di allenarsi a tirare i rigori (per evitare un altra Italia-Argentina) e la possibilità di giocare con un amico, fanno di questo gioco un hit del genere. In molti aspetti risulta anche migliore di *Kick Off*. A voi la scelta.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Konami Hyper Soccer
Casa	Konami
Distribuzione	Mattel
N°Giocatori	1/2
Continua?	password
Livelli di difficoltà	3

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

Per muoversi sul campo/per indirizzare i tiri

pausa

cross/colpi di testa/rilanci

Lanci corti/tiri al volo

89%

COMMENTO & VOTO

Galattico, anzi, gorillico. *Toki* per Lynx è la conversione dell'omonimo coin-op più vicina all'originale che abbia giocato. La grafica è ottima, il sonoro apprezzabile, ma ciò che è rimasto immutato è l'atmosfera demenziale e grottesca, che culmina con le patetiche smorfie dei personaggi quando vengono colpiti. Non incontrerete nessuna difficoltà ad identificare con i vostri ridicoli avversari l'odiata professoressa, il capocannoniere della squadra avversaria, il redattore della rivista rivale... tutto fa brodo.
Il gioco subisce qualche minimo rallentamento che non compromette affatto la giocabilità. Inoltre *Toki* vanta quel minimo di difficoltà dosata sapientemente che mantiene la sfida su livelli alti, incrementa il valore longevità. Se vi era piaciuto l'arcade, *Toki* per Lynx è un acquisto indispensabile.

MBF

SCHEDA TECNICA

Titolo	Toki
Casa	Atari
Distribuzione	Atari
N°Giocatori	1
Continua?	3
Livelli di Difficoltà	1

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

TOKI

Il gioco vanta una splendida veste grafica, veramente un ottimo lavoro per un Lynx.

L'uomo discende dalla scimmia? È più probabile che Darwin era, in realtà, *Toki*!
La principessa Moho è stata rapita dal malvagio Vookimedio e vi ha trasformato da eroico guerriero muscoloso a gorilla pulcioso... A questo punto, senza perdervi d'animo, decidete di affrontare un bananiliardo di insidie e avversari malefici per liberare la vostra amata. Trama particolarmente interessante ed originale che meritava una menzione. *Toki* è uscito nel 1989 in sala giochi, senza destare particolare impressione, a dire il vero. Si tratta di un gioco d'azione a multiscorrimento pieno di armi extra (tra cui: lanciafiamme, palle di fuoco incrociate, multiple) e power up (tra cui elmetti da football americano che vi proteggono o stivali da coniglio per mega saltoni), che si distingue dalla massa per una grafica molto caricaturale e una serie di situazioni grottesche. Come in *Mario Bros* è possibile saltare sul crapone degli avversari per eliminarli, ma state attenti: alcuni sono protetti da una corazza acuminata. Non solo, molti lanciano oggetti contundenti alquanto dannosi alla salute e vi conviene sopprimerli rapidamente. Uccidendo degli odiosi uccellacci o altri antipatici esseri, potrete guadagnare monete (coin) che vi permetteranno di comprare una nuova vita (ve ne occorrono 50). *Toki* è in grado di nuotare con l'agilità di una balena bianca obesa, e questa sua facoltà vi tornerà utile quando affronterete i mostri del mare. Al termine di ogni livello incontrerete i classici mostrilli giganti che faranno il possibile per sottrarvi il numero più alto possibile di vite.

Roar, graur, gruf gruf! (Trad. "Potere Gorilla!")

COME FARE PUNTI

Mangiando la frutta! 500 punti!
Raccogliendo i coin: valgono mille punti l'uno.
Orologio: passandoci sopra potrete aggiungere 30 secondi al cronometro.
Prendete un foglio di carta e una penna: farete punti infiniti, e, se vi gusta, potete anche congiungerli...

Db Line srl

V.le Rimembranze 26/C - 21024
BIANDRONNO (VA) Fax. 0332.767244
per ordini via modem
Db-Line BBS: 0332.767277 - 706469

tel. 0332.767270

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

CONSOLES

CD MEGADRIVE
SUPER FAMICOM
SUPER NES USA
MEGADRIVE GIAPP. SCART
GAME BOY SYSTEM
PC-ENGINE LT
PC-ENGINE GT
PC-ENGINE COREGRAFX II
PC-ENGINE SUPERGRAFX
CDROM II S. PC-ENGINE
SEGA GAME GEAR
NEO GEO HOME VERSION

ACCESSORI

GAME BOY AMPLIFER
GAME BOY MAGNIFER
GB ILLUMINATOR
GB LIGHT BOY
GB VIEW BOY
GB/GG BATTERY BACK RICAR.
G GEAR CAVO 2 PLAYERS
GG MASTER GEAR CONVERT.
GG ALIMENTATORE
GG ALIMENTATORE PER AUTO
MD ACTION REPLAY
MD ARCADE POWER STICK
MD GAME ADAPTOR
MD MEGA JOYSTICK
MD JOYPAD POWER SG-3600
MD JOYSTICK SG-FIGHTER
MD JOYSTICK A INFRAROSSI
MD JOYSTICK XE-2SG
MD PRO 2 JOYPAD
SF ADATTATORE PER S-NES
SF JBKING
SF ASCII PAD
SN ADATTATORE PER SF

GAME BOY

BIONIC COMMANDO
KONAMICS SPORTS
DOWN TOWN
PRO-BASEBALL STADIUM 92
GHOSTBUSTERS
SPIDERMAN- TECNO BOWN
SUPER MARIO LAND
BATMAN - CASTELVANIA
DOUBLE DRAGON
F1 RACE - OPERATION C
BOMBER KING2
ALTERED SPACE
CASTELVANIA 2
DOCTOR MARIO - BILL & TED
PAPERBOY - ATOMIC PUNK
GREMLINS 2 - BLAY LANCER
R-TYPE - BURGER TIME
REVENGE OF THE GATOR
SNOOPY - KID ICARUS
ROBOCOP II - MEGAMAN
SKATE OR DIE - THE SIMPSON
TASMANIA STORY

CD MEGADRIVE

COSMIC FANTASY STORIES
LUNAR - EARNEST EVANS
HEAVY NOVA - SOL FEACE
WOODSTOCK funcky horror band
TENKA FUBU- FREA AREA

SUPER FAMICOM

DODGE DANPEI - DYNA WARS
ADAMS FAMILY - HOOK
SUPER MOMOTARO II
AIR MANAGEMENTS
SUPER DANK SHOT
ASTRAL BOWT-BATTLE BLAZE
ULTIMATE FOOTBALL
FINAL FIGHT GUY -SYVALION
SUZUKI AGURI'S F1
DRAGON BALL - SUPER VALIS
SIM EARTH - SUPER ALESTE
ULTIMA IV-PRINCE OF PERSIA
SUPER ADVENTURE ISLANDS
CONTRA SPIRITS - PARODIUS
CASTELVANIA IV
DIMENSION FORCE
JOE & MAC - PILOT SWING
HYPER ZONE - JERRY BOY
LEGEND OF ZELDA
MAGIC SWORD -RAIDEN TRAD
SUPER E.D.F. - POPULUS
SUPER GHOUL'S N GHOST
SUPER TENNIS
CYBER FORMULA

SUPER NES USA

STREET FIGHTER II
LEMMINGS - ZELDA III
LEGEND OF MISTICAL NINJA
JACK NICKLAUS GOLF
TEST DRIVE - XARDION
SIMPSONS - SMASH TV
WWF WRESTLING
MAGIC SWORD
BASEBALL SIMULATOR 1000
CASTELVANIA 4
EARTH DEFENSE FORCE (EDF)
FINAL FANTASY II
GOEMON - JOE & MAC
LAGOON - LEGEND OF ZELDA
PAPERBOY II - PILOT WINGS
SIM CITY - SUPER TENNIS
SUPER GHOUL'SN GHOST
ULTRAMAN

NEO GEO

ALPHA MISSION II
BASEBALL 2020
BASEBALL STAR PRO
BLUE'S JOURNEY
CROSSEDE SWORD
CYBER LIP - EIGHT MAN
FATAL FURY
FOOTBALL FRENZY
GHOST PILOTS
KING OF THE MONSTER
LAST RESORCE
LEAGUE BOWLING
LEGEND OF SUCCESS OF JOE
MAGICIAN LORD
NAM 1975 - NINJA COMBACT
PUZZLED - READING HERO
ROBO ARMY
SOCCER BROWL
SENGOKU DENSHO
SUPER SPY
RASH RALLY
TOP PLAYER GOLF

MEGA DRIVE

TWINFUL TALE
ALISIA DRAGON
BLAY LANCER
GRAND SLAM "THE TENNIS TOUR
SUPER MONACO GP II
SUPER FANTASY ZONE
ALISIA DRAGON
TOKI
TURBO OUT RUN
CORPORATION
CHUCK ROCK
TERMINATOR
STARFLIGHT
ROBOCOD (JP II)
UNDEAD LINE
F1 CIRCUS
DAHNA
JOE MONTANA FOOTBALL II
MARIO LEMIEUX HOCKEY
F1 GRAND PRIX
HEAVY NOVA
DONALD DUCK QUACK SHOT
F22 INTERCEPTOR
MASTER OF WEAPON
TOEJAM & EARL
SHADOW OF THE BEAST
BLOCK OUT
DAVIL CRASHE
MERCS II
SAINT SWORD
SONIC
GALAXY FORCE II
DRAGON'S EYE
FIGHTING MASTERS
688 ATTACK BATTLE
ALEX KIDD
COBRA
JEWEL MASTER
GAIARES
GAIN GROUND
GYNOUNG
HEAVY UNIT
LAKERS VS CELTICS
MARVELLAND
MICKEY MOUSE

OFFERTA GIOCHI

MEGADRIVE:

LIT. 52.000
BURNING FORCE
BEAST WARRIOR SHIKIN JO
S. TUNDER BLADE -- ISHIDO
SWORD OF SODAN (8MB)

LIT. 72.000
ALIEN STORM- GROWL
RUNARK - YS'III - OUTRUN
SPIDERMAN-TASK FORCE H.
WORLD CUP SOCCER
SUPER REAL BASKETBALL

LIT. 90.000
BACK TO THE FUTURE II
STREET OF RAGE
CALIFORNIA GAMES
F1 GRAND PRIX -FAERY TALE
GOLDEN AXE II-SPEED BALLII

LIT 109.000
DOUBLE DRAGON II
SHINING IN THE DARKNESS
THE IMMORTAL

SUPER FAMICOM:

LIT. 99.000
SUPER FIRE PRO WRESLING
GRADIUS III-MAGYAND LAND
MONKEY JIRO
THUNDER SPIRITS
PRO SOCCER - TUNDER SPIRITS

Db_VOX: 0332.767303

Db_VOX

Db_VOX:
Il primo servizio d'informazione clienti operante 24 ore al giorno gestito interamente da un COMPUTER.
Utilizzare Db_VOX e' facile basta che disponi di un telefono a TONI.
Per il nuovo telefono SIRIO della SIP, ad esempio, e' sufficiente premere il tasto '#' a destra dello '0' per trasformarlo in un telefono a toni (puoi anche utilizzare un generatore per segreteria telefonica)
Adesso componi il numero: 0332.767303 - appena composto il numero premi il tasto '#' del telefono o appoggia il generatore di toni sul microfono del telefono e aspetta che Db_Vox ti risponda. A questo punto fatti guidare da Db_VOX.
Db_VOX ti dira' per ogni tipo di console, i giochi e gli accessori disponibili oltre alle offerte speciali e alle novita' in arrivo. Premendo i tasti del telefono, sotto la guida di Db_VOX andrai direttamente ai giochi della tua console preferita.
Attenzione. Verifica sempre, prima di chiamare, che il telefono che utilizzi possa generare toni rsi. Se chiami Db_Vox con un telefono che non emette toni e provi a premere un tasto la linea cade. Quindi se il tuo telefono non emette toni non premere mai nessun tasto e i listini dei giochi ti saranno detti uno dopo l'altro console dopo console.

A presto quindi...
....il magico mondo di
Db_VOX ti attende.
ciao Db_VOX

GAME GEAR

ALIEN SYNDROME
BUSTER BALL - SONIC
NINJA GAIDEN - OUT RUN
MAGICAL TARU-RUTO KUN
MONSTER WORLD II
SOLITAIRE POKER
THE LUCKY DIME
FANTASY ZONE GEAR
THE CHESSMASTER
GALAGA 91 -AXE BATTLER
SUPER GOLF -MICKEY MOUSE
GOLDEN AXE
SPACE HARRIER
SUPER MONACO GP
CASTLE OF ILLUSION
JOE MONTANA FOOTBALL
DEVILISH - WOODY POP
DRAGON CRYSTAL
DONALD DUCK

disponibili riviste giapponesi

Console NEO GEO: Lit. 630.000

BUONO SCONTO GP7

Lit. 7.000

valido per acquisto di un gioco per console. Il valore del buono non e' cumulabile. Compilare e spedire a: Db_Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)

COGNOME e NOME: ____________
INDIRIZZO e N.CIVICO: ____________
CAP e CITTA': ____________
(prefisso) TELEFONO: ____ / ____ ETA': ____
Hai gia' acquistato da Db_Line ? SI NO
Console Posseduta: ____________
Riviste di giochi abitualmente lette: ____________

Il buono per essere valido dovra' essere compilato in ogni sua parte. Validita' 1/9/92

INTERNATIONAL
DI ANTONIO CIAMPITTI

ORDINARE ALLA NEXT È FACILE!

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
TEL. 02/93505280

VIA BUGATTI, 13
20017 RHO - MI

ORDINAZIONI
TEL. 02/93505942

FAX 02/93505219

NEXT E DOVE VUOI! UNA RETE DI DISTRIBUTORI CHE VI GARANTISCE UN SERVIZIO DI CONSEGNA IN TUTTA ITALIA.

SPEDIZIONI A MEZZO CORRIERE FINO A 25 KG L. 18000

SPEDIZIONE POSTALE L. 7.500

MODALITÀ DI PAGAMENTO: CONTRASSEGNO BONIFICO BANCARIO CARTE DI CREDITO AMERICAN EXPRESS VISA - CARTA SI EUROMASTER CARD

NEXT È GARANZIA! I NOSTRI PRODOTTI SONO GARANTITI 1 ANNO DALLA DATA DI ACQUISTO. SONO ESCLUSI I MATERIALI DI CONSUMO O SOGGETTI AD USURA

IL MATERIALE ORDINATOCI, POTRÀ ESSERE DA NOI SOSTITUITO CON LA MEDESIMA MERCE. SARETE RIMBORSATI SE NON SODDISFATTI.

GAME BOY £. 175.000

Titolo	Prezzo
Aero Star	70.000
Afterburner	60.000
Alleway	55.000
Asmik World 2	38.000
Astro Rabby	38.000
Batman	53.200
Battle Ping-Pong	60.000
Blobee	39.000
Blondie	58.000
Bomber Boy	55.000
Bouler Dash	72.000
Boxxie	70.000
Bubble Bobble	70.000
Cave Noir	37.000
Chase H.Q.	45.600
Daruman Busters	47.500
DMG - Ara Astro Rabby	32.000
DMG - RDJ	40.000
DMG - WHA World Ice Hockey	51.000
DMG - HQJ Chase H.Q.	40.000
DMG - TPJ Ponkotsu Tank	51.000
DMG - NCJ Nekketsu Soccer	40.000
DMG - TKJ Tenshin Kaisen	32.000
DMG - GAJ Garms	36.000
DMA - VGA Vattle Giuce	43.000
DMG - PVJ Parodius	43.000
DMG - PDA Pipe Dream	40.000
Double Dragon	90.000
Doraemon	50.000
Dr. Mario	40.000
Dracula II	40.000
F1 Spirit	60.000
Fl Race	50.000
Fastest Lap	37.000
Garms	37.000
Gauntelet	78.000
Ghostbusters 2	78.000
Godzilla	54.000
Golf JP	45.000
International Karate	65.000
Ishido	36.000
Jungle Wars	46.000
Klax	64.000
Kunio-Kun	52.000
Lucky Monkey	37.000
Lock'n Chase	50.000
Magnifier	26.000
Motodrosm Maniacal JP	42.000
Musashi Road	37.000
Nekketsu Soccer	37.000
Nemesis	50.000
Nemesis II	55.000
Operation Gundam	33.000
Pacman	65.000
Paradius	46.000
Penguin	40.000
Pipe Dream	40.000
Pitman	40.000
Ponkotsu Tank	40.000
Power Mission	42.000
Pro-Wrestling	48.000
Puzzle Boy 2	40.000
Puzznic	40.000
Qix	31.000
Quarth	50.000
Racing Damashi	38.000
Robocop	68.000
Rockman World II	40.000
R-Typer	70.000
Saga I	52.000
Saga II	50.000
Sagaia	50.000
Sanrio carnival	44.000
Seiken Densetsu	80.000
Smart Boy	25.000
Snow Bros	25.000
Snooker	25.000
Soccer	38.000
Super Mario World	40.000
Super Robot	37.000
Tenshin Kaisen	37.000
Tetris	35.000
T.M.N.T. 2	35.000
Twin Bee	44.000
Vattle Giuce	42.000
World Bowling	42.000
World Ice Hockey	42.000

MEGADRIVE £. 249.000

Titolo	Prezzo
Aereo Blaster	102.000
Afterburner	109.000
Alex Kidd	73.000
Alien Storm	63.000
Alienators	88.000
Altered Beast	45.000
Arcus Odysee	95.000
Arroflane	40.000
Arrow Flash	41.000
Atomic Robokid	40.000
Axis	45.000
Bare Knuckle	87.000
Basket Ball	80.000
Batman	115.000
Battle Golfer	45.000
Battle Ship Gamola	120.000
Beast Warrior	135.000
Block Out	91.000
Bonanza Brothers	54.000
Burning Fores	41.000
Centurion	87.000
Commando II	113.000
Crack Down	60.000
Dai Sempu (Shotting)	33.000
Daimkaimura	69.000
Dangerous Seed	60.000
Darius II	68.000
Darwin 4081	36.000
Devil Crush	101.000
Dick Tracy	52.000
Dino Land	84.000
Dj Boy	33.000
Dynamite Duke	62.000
Elemental Master	82.000
Eswat	35.000
F 1 Circus	126.000
F 1 Grand Prix	113.000
Fantasia	81.000
Fastest line	94.000
Fighting Masters	87.000
Final Blow	120.000
Fire King	108.000
Fire Mustang	90.000
Fliky	102.000
Forgotten World	68.000
Gaiares	70.000
Gain Ground	36.000
Ghost Ghouls	94.000
Ghostbusters	40.000
Ghouls' Mohost	94.000
Golden Axe	80.000
Golden Axe II	102.000
Granada	40.000
Gynoug	68.000
Hard Driving	80.000
Heavy Unit	54.000
Hell Fire	50.000
Hurricane	50.000
Incondor	45.000
Ishido	140.000
Jewel Master	50.000
James Polls	91.000
Joe Montana Football	52.000
Junction	70.000
Kageki	58.000
Klax	36.000
Ko-Go Kid	82.000
Ken North	75.000
King Bounty	80.000
Klax	80.000
Koiaku 2	80.000
Legend of Raiden	90.000
Leynos	38.000
Magical Hat	115.000
Marvel Land	80.000
Mega Panel	63.000
Mega Tracks	69.000
Mickey Mouse	63.000
Midnight Resistance	117.000
Monster Lare	43.000
Monster Hunter Yoko	68.000
Moon Walker	45.000
Out Run	52.000
Phelios	46.000
Populos	57.000
Quackshot	81.000
Rambo I	85.000
Rambo II	85.000
Rambo III	85.000
Rastan Saga II	58.000
Runark	80.000
Shadow Dancer	42.000
Sonic The Hedgehog	80.000
Spider Man	60.000
Star Cruder	91.000
Strider Hiryu	58.000
Super Hair Wolf	62.000
Super Hang Hon	58.000
Super League	57.000
Super Master Golf	63.000
Super Monaco GP	72.000
Super Shinobi	80.000
Super Wolley Ball	68.000
Sword Of Sodan	50.000
Super Thunder Blade	58.000
Star Cruiser	91.000
Strider	66.000
Under Line	116.000
Vertour	62.000
Verytex	62.000
Volfield	30.000
Wordner Forest	54.000
Whip Rush	38.000
Wonders III	53.000
World Cup Soccer	88.000
X. D. R.	33.000
Zero Wings	137.000
Zoom	26.000

LA POTENZA DEL RITORNO...

ACTION REPLAY CARTRIDGE

MORE POWER

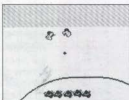
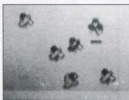
£. 109.000

Con Gioco £. 139.000

KICK OFF

Log

Simulazione calcistica che ha come principali caratteristiche un campo in scala reale, una vista aerea, diverse competizioni, tattiche, effetti, falli, rigori, cartellini e tutti i particolari che caratterizzano lo sport più amato dagli italiani.
In sintesi, questo è *Kick Off*. In vista dell'uscita della versione Gameboy le supposizioni erano tra le più svariate, ed ora, prodotto alla mano, si possono trarre le conclusioni. Finché si analizza la cosiddetta parte non-giocata, tutto è ok: allenamento abilità e allenamento rigori, partita secca "normale" o internazionale, tre competizioni da disputare (coppa, campionato, trofeo europeo), sedici squadre internazionali tra cui scegliere, svariate opzioni (tipo di campo, durata della partita, vento, supplementari, doppio effetto, cinque livelli di abilità, velocità di gioco, arbitro), quattro tattiche, etc.
Quando si passa ad analizzare la parte del gioco vero e proprio, una esclamazione viene spontanea: hoibò (per non essere volgari). Manca qualcosa, ma in principio sfugge; la giocabilità è buona e il pallone (o la pallina?!?) si controlla abbastanza agevolmente. Stoppare e passare non è complicato, tirare un pallonetto è semplicissimo (tasto B e voilà), tirare diritto manco a dirlo, ma tentare di dare effetti è, almeno all'inizio, abbastanza laborioso.
Ehi, un momento, ecco cosa manca: il radar! Una freccetta che indica la porta e la distanza da essa rimpiazza il radar che però si fa rimpiangere; il campo è in scala reale, la parte visibile sullo schermo è una piccola frazione: non avendo la possibilità di tenere sott'occhio la posizione di tutti i giocatori, conviene studiarsi le loro posizioni (con il gioco in pausa si sonda il campo), anche se è una scomoda soluzione; in alternativa, ore di pratica.
Altri difetti degni di nota sono: la dubbia preparazione dei portieri, il solito sporco trucco da computer (ossia, il computer fa gol quasi sempre in pallonetto) e la mancanza della possibilità di giocare in due (AlKross non dorme più per questo).

Speriamo che l'arbitro non abbia visto questo fallaccio!

Qui ci vorrebbe una punizione a foglia morta.

Una situazione di gioco alquanto confusa.

PUNIZIONI E RIGORI

Le punizioni si tirano come nelle altre versioni determinate il tiro, sia prima, sia dopo, aver calciato il pallone. Per i tiri dal limite, bisognerà superare la barriera (con una "foglia morta" o con una "bomba"). I rigori si suddividono in due momenti: nel primo, l'inquadratura è allontanata e l'area di gioco che si vede comprende porta, portiere e "rigorista"; nel secondo, l'inquadratura torna ad essere la solita e lo schermo scorre con la palla verso la porta.

89%

COMMENTO & VOTO

Ebbene, chi ha mai giocato un gioco di calcio privo di difetti? O meglio, chi ne ha mai giocato uno nel quale non vi sono trucchi per segnare? E ancora, cosa diavolo pretendete da un Gameboy? Retorica, forse, ma, nonostante i difetti mostrati (ah, dimenticavo, manca anche un sistema di salvataggio!), questa simulazione di calcio merita di essere acquistata da tutti coloro che hanno il calcio nel sangue, che adorano il mitico *Kick Off*, gli unici in grado di sorvolare certe imperfezioni; gli altri, possono almeno dargli un'occhiata perché, si sa, l'amore per questo gioco può nascere all'improvviso.
E poi, le numerose opzioni, la grafica ok, il realismo non sono affatto dei fattori secondari. Certo, è vero che qualcosa non funziona, ma non ci si può mica portare in giro un computer o una console per giocare al mitico gioco.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Super Kick Off
Casa	Nintendo
Distribuzione	Leader
N°Giocatori	1
Continua?	No
Livelli di Difficoltà	5

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

BLASTER MASTER

Log

Forse, a qualcuno può ricordare qualcosa; a qualcuno che possiede il NES questo gioco può non sembrare una novità: ebbene, quel qualcuno ha ragione perché *Blaster Master Boy* è uscito nell'88 per il NES. La versione per Gameboy è appena uscita e si presenta veramente bene: l'elevata quantità di armi, la struttura del gioco in labirinti non troppo complessi o dispersivi, la presenza di livelli segreti dove fare il pieno di oggetti, armi e energia, la possibilità di selezionare le armi in qualsiasi momento, sono alcuni elementi che rendono il gioco un buon acquisto. Inoltre, gli infiniti "continue" rendono il gioco piacevolissimo evitando noiosi replay delle locazioni già viste. In questo gioco composto da nove livelli può sembrare un'esagerazione avere infinite possibilità di continuare, ma la difficoltà di alcuni Mostri rende evidente la loro utilità. Un gioco che se non è eccezionale, è perlomeno bello finché dura.

COMMENTO & VOTO

87%

SCHEDA TECNICA

Titolo	Blaster Master Boy
Casa	Sunsoft
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua	Sì
Livello di Difficoltà	

LABIRINTI

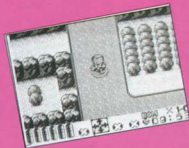
SOTTO CONTROLLO

Muove Jason/seleziona oggetti

Posiziona bombe

Seleziona bombe

Spara con pistola/attiva oggetti dallo schermo-oggetti

inizia gioco/vedere schermo oggetti

Ci risiamo! Un altro folle sta tentando di distruggere la Terra: questa volta è Boss Plutonio che, dopo aver guadagnato il controllo del sottosuolo, sta distruggendo la vegetazione emanando energia radioattiva. Fortunatamente, qualcuno ha deciso di fermare la distruzione; qualcuno ha deciso di salvare la terra; qualcuno ha deciso di fermare quello psicopatico di Boss; a qualcuno gli sono girate: quel qualcuno non poteva che essere Jason (no! non Capitan Planet). L'eroe col casco si è armato di pistola e bombe e si prepara alla delicata missione che solo lui è in grado di portare a termine. Per riuscire nella missione, Jason si deve inoltrare nei labirinti dove deve trovare l'uscita facendosi strada tra gli strani abitanti del sottosuolo.

Le armi a disposizione sono sostanzialmente due: la pistola e le bombe. Queste ultime possono essere di vario tipo: normali(quantità infinita), a una direzione (praticamente un trapano), iper bomba(a largo raggio) e super bomba (BOOOOOOM!). Tranne quelle normali, le altre sono disponibili in quantità limitata e per averne a disposizione, bisogna distruggere i massi.

Infatti, il labirinto è formato anche da massi frantumabili a colpi di bombe: dalla loro esplosione è possibile ricavare oggetti vari come, appunto, le bombe, i salvagenti per passare i corsi d'acqua, le lampade per illuminare i luoghi oscuri, e anche la chiave per passare nel labirinto successivo. Alla fine del livello (3 o 4 maze), bisognerà vedersela con uno dei seguaci del Boss(praticamente un MOSTROO!).

In occasione del venticinquennale di *Star Trek*, la sciagura sta nuovamente per abbattersi sulle teste di Kirk e del suo coraggioso equipaggio. Una "Macchina del Giudizio Universale", un dispositivo gigantesco capace di distruggere interi pianeti, ha deciso di fare un giro dalle parti della Terra. L'unico dispositivo capace di distruggerla è stato sottratto dai Klingon, che hanno pensato bene di dividerlo in dodici pezzi e di sparpagliarlo su tre pianeti differenti. Riusciranno i nostri eroi a recuperare tutti i pezzi in tempo?

Prima di aggirarsi sul pianeta vero e proprio occorre arrivarci. La mappa galattica mostra pericoli a carriole: terrificanti ameboni dello spazio, astronavi Klingon & Co. come se piovesse e sterminati campi di asteroidi. Ogni volta che il simbolo dell'astronave incontra uno di questi pericoli l'azione si sposta sulla schermata tattica: uno sparatutto a scorrimento orizzontale nel quale l'astronave più famosa del mondo deve farsi largo a colpi di phaser (danno normale) e di siluri fotonici (sorta di *smart bomb* in un cono davanti all'Enterprise) tra nemici ed ostacoli vari. L'Enterprise è protetta da schermi che possono assorbire un numero limitato di colpi, mentre in basso un'astronave in miniatura - progredendo lungo una barra - mostra quanto manca al completamento del sottolivello.

L'azione è paurosamente lenta, noiosa e priva di varietà (come la musichetta che l'accompagna, del resto). Terminare ogni sottolivello richiede un'eternità. Se tutto va bene e il giocatore non si addormenta, si ritorna alla mappa strategica e... via verso un nuovo pericolo. Se va male, e gli schermi si esauriscono, il giocato-

Quello a sinistra si è addormentato per la noia, l'altro vuole vedere come va a finire.

"Beato tu che vai dalla parte opposta..."

STAR

Fuoco, fuoco, fuoco... e così via.

Povero Spock, questa non dovevano fargliela.

Raist

COMMENTO & VOTO

Ancora una volta assistiamo con tristezza a una licenza bistrattata e a un'opportunità sprecata. *Star Trek: 25th Anniversary* è un classico caso di "adesso che abbiamo un titolo prestigioso appicchiamoci contro un giochino". Le possibilità offerte dalla licenza erano molto superiori a quelle di un semplice "spara e fuggi a scorrimento orizzontale/gira per i pianeti". Pensate a un'arcade adventure di fantascienza sullo stile di *Final Fantasy Legend*, per esempio, con scontri nello spazio e avventure sui pianeti. Peccato.

51%

SCHEDA TECNICA

Titolo	25th Anniversary
Casa	Ultra
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua	Password
Livello di Difficoltà	1

ARCADE

SOTTO CONTROLLO

Spara con i Phaser

Spara i Siluri Fotonici/Sui pianeti cambia il setting dei Phaser

Invia l'energia ai vari settori della nave/accende il tri-corder

si ringrazia NEWEL - MI

re subisce la punizione più crudele che i programmatori potessero concepire: *ricominciare il livello da capo.*
Arrivati sul pianeta, Kirk inizia a girare qua e là in cerca dei pezzi mancanti. Nonostante i vari equipaggiamenti a sua disposizione (analizzatori, comunicatori, sensori), la noia regna sovrana e la presenza di razze aliene più o meno amichevoli non aiuta molto a vivacizzare l'azione.

TREK

SPOT

Questo schema è davvero affollato: Spot avrà vita dura.

Qui le cose saranno un po' più facili ma non illudetevi!

Spot, chi è costui? Il nostro amico è uno dei personaggi che pubblicizzano la 7up, una delle bibite più amate e conosciute sia in America che in Italia. Il "tipo" è tanto amato che la Virgin ha deciso di farne persino una cartuccia per Game Boy.
Spot è un divertente rompicapo con un sacco di varianti ed opzioni che garantiranno il vostro divertimento! Si parte dalla scelta della griglia sulla quale giocare, premendo il pulsante B comparirà la prima griglia, ripremendolo potrete sostituirla fino alla vostra scelta definitiva. Le griglie già in memoria sono 512 ma, nel caso ne voleste far partorire dalla vostra mente geniale una totalmente nuova, basterà selezionare con il pulsante A ogni casella che vorrete omettere dalla griglia originale.
Deciso lo spazio di gioco, voi, come Spot, dovrete cercare di occupare tutti gli spazi possibili con le vostre pedine. Inizialmente ne avrete solo due posizionate su angoli opposti, ma avrete vari modi per duplicarvi: spostandovi in una delle caselle adiacenti la vostra pedina si clonerà; saltando (non più di uno spazio) sia in diagonale che in linea retta, invece, il vostro pezzo balzerà dove l'avrete mandato, in compenso però lascerà libera la casella dove si trovava in precedenza.
Ponendo una vostra pedina in modo tale che tocchi uno o più pezzi del vostro avversario questi diverranno automaticamente del vostro colore e ne avrete quindi il possesso... Attenzione però, Spot è un furbastro e cercherà di fare lo stesso!
Volendo, se prima di "buttarvi nella mischia" desiderate assistere ad una partita tra "geni", basterà che, nelle opzioni, scegliate sia nel riquadro a sinistra che in quello a destra un numero da 1 a 5, assisterete così ad un'appassionante partita "Gameboy vs Spot" con i livelli da voi decisi. Volete sfidare vostro fratello, vostro cugino, vostro zio, il vostro cane, ad una partita contro di voi? Ebbene potrete farlo dato che c'è anche l'opzione per giocare in due!!

si ringrazia NEWEL - MI

Red Fury

COMMENTO & VOTO

Devo dire la verità, Spot è un gioco davvero divertente (anche se un po' simile ad Otello), la grande varietà di scelta delle griglie lo rende sempre nuovo ed interessante, la grafica è discreta e il sonoro dignitoso. Probabilmente ha il solo ed unico neo di divenire, col tempo, un po' troppo semplice, ricordate però che non si vince sempre, anche quando si è appresa bene la tattica!!, perciò buon divertimento!

85%

SCHEDA TECNICA

Titolo	Spot
Casa	Virgin Games
Distribuzione	Import.
N°Giocatori	1 o 2
Continua	No
Livello di Difficoltà	5

ROMPICAPO

SOTTO CONTROLLO

Per muovere la mano e, nel gioco, le pedine

Per selezionare le varie opzioni del menu

Per fare accelerare il puntatore.

Per cancellare o colorare le caselle

Per mettere in pausa

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano
Telefono (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

Super Famicom
Scart - RGB L. 449.000
PAL L. 539.000

ACCESSORI FAMICOM

Articolo	Prezzo
Alimentatore 220V	15.000
Cavo Scart-RGB	59.000
XE-3 Joyboard	119.000
SF Joypad	69.000
SuperNES Converter	39.000

SOFTWARE FAMICOM

Titolo	Prezzo
Actraizer	99.000
Addams Family	137.000
Area 88 - UN Squadron	110.000
Ariana	149.000
Augusta Golf	144.000
Bart's Nightmare	132.000
Bill Laimbeer's Combat Basket	137.000
Blue Brothers	159.000
Bull Vs. Lakers	129.000
Castlevania IV	143.000
ChessMaster	139.000
Contra Spirits	169.000
Dimension Force	150.000
Dragon Slayer	146.000
Dream TV	129.000
Dungeon Master	157.000
Exhaust Heat	142.000
F1 Roc	134.000
Final Fantasy	158.000
Final Fight	129.000
Final Fight Guy II	189.000
Gamba League Baseball	127.000
Gradius III	118.000
Gundam '91	125.000
Hole In One	137.000
HyperZone	134.000
Joe & Mac	109.000
John Madden Football	132.000
Krusty's Fun House	132.000
Lemmings	129.000
Mystical Ninja	143.000
NCAA Basketball	158.000
Nolan Ryan Baseball	129.000
Paperboy II	149.000
PGA Tour Golf	134.000
Populous	132.000
Pro Baseball	131.000
Pro Football	129.000
Raiden Densetsu	146.000
Rival Turf	123.000
Robocop II	137.000
Rocketeer	135.000
RPM Racing	140.000
SD Great Battle	125.000
Sim City	133.000
Sim Heart	137.000
Smash TV	123.000
Spanky's Quest	126.000
Super Adventure Island	127.000
Super BattleTank	137.000
Super Chinese World	144.000
Super EDF	146.000
Super Fire Pro-Wrestling	153.000
Super Formation Soccer	142.000
Super Ghouls'n'Ghost	144.000
Super Mario World	129.000
Super Off Road	123.000
Super R-Type	137.000
Super Soccer - Kick Off	149.000
Super Stadium	139.000
Super Tennis	122.000
Super Wagan Land	142.000
Super WrestleMania	132.000
Thunder Spirit	157.000
True Golf Waialae	152.000
Tyson's PowerPunch	152.000
Vanilla Ice	140.000

MegaDrive
Scart - RGB L. 265.000
PAL L. 285.000

ACCESSORI MEGADRIVE

Articolo	Prezzo
Alimentatore 220V	19.000
Cavo Scart-RGB	25.000
Euro/Japan converter	25.000
Pro-1 Joyboard	59.000
Sega Joypad	49.000
XE-2 Joyboard	89.000

SOFTWARE MEGADRIVE

Titolo	Prezzo
688 Attack Sub	129.000
Abraham Tank	99.000
Afterburner II	89.000
Air Driver	89.000
Air Wolf	89.000
Alex Kidd	68.000
Alien Storm	69.000
Alien Syndrome	79.000
Aliens III	109.000
Alisia Dragoon	109.000
Ark Odissey	105.000
Arrow Flash	39.000
Atomic Robokid	85.000
Back To The Future III	99.000
Bare Knuckle	79.000
Batman	79.000
Battle Golfer	39.000
Battle Ship Gamola	99.000
Battle Squadron	89.000
Beast Warrior	129.000
BlockOut	59.000
Bonanza Brother	59.000
Buck Rogers	139.000
Budokan	99.000
Burning Force	39.000
Buster Douglas Boxing	105.000
Caliber 50	109.000
California Games	99.000
Centurion	99.000
China Town: Chinese Legend	99.000
Chuck Rock	129.000
Commando II	85.000
Crack Down	49.000
Cross Fire	109.000
Crude Blaster	115.000
Curse	39.000
Cyberball	89.000
Dahna	98.000
Dangerous Seed	69.000
Darius II	69.000
Dark Castle	79.000
Darwin 4081	35.000
Desert Strike	105.000
Devil Crash	99.000
Dick Tracy	49.000
DinoLand	79.000
DJ Boy	39.000
Double Dragon II	119.000
Dynamite Duke	69.000
E-Swat	49.000
El Viento	115.000
Elemental Master	65.000
F-22 Interceptor	89.000
F1 Grand Prix	109.000
F1 Hero	99.000
Faery Tale	69.000
Fantasy Soldier	99.000
Fantasy Star III	135.000
Fatal Labyrinth	99.000
Ferrari Grand Prix	119.000
Fight Master	89.000
Fighting Ninja Legend	89.000
Final Blow	59.000
Fire Mustang	99.000
Fire Shark - Tora!Tora!Tora	89.000
Flicky	59.000
Forgotten World	69.000
Gaiares	69.000
Galaxy Force II	127.000
GhostBusters	49.000
Ghouls'n'Ghost	79.000
Golden Axe	59.000
Golden Axe II	85.000
Granada	45.000
Growl	108.000
Gynoug	69.000
Hard Driving	85.000
Heavy Nova	129.000
Heavy Unit	79.000
Hell Fire	69.000
Herzog Zwei	94.000
Hunter Yoko	69.000
Hurricane	69.000
Ice Hockey	95.000
Image Fight	99.000
Immortal	99.000
Insector-X	69.000
James Pond	75.000
Jesse Ventura Wrestling	117.000
Jewel Master	49.000
Joe Montana Football	89.000
Joe Montana Football II	125.000
John Madden Football	89.000
Juju Legend	69.000
Junction	79.000
Kageki	95.000
Kid Chamaleon	109.000
King Of Beast	79.000
King's Bounty	79.000
Klax	79.000
Kuga	69.000
Lakers Vs. Celtics	79.000
Legend Of Raiden	95.000
Lemmings	129.000
Leynos	39.000
Magical Hat	55.000
Majong Detective	86.000
Marble Madness	85.000
Mario Lemieux Hockey	109.000
Marvel Land	99.000
Master Of Monsters	99.000
Mega Trax	79.000
Mercs	99.000
Mickey Mouse	89.000
Mickey Mouse II: Fantasia	89.000
Midnight Resistance	99.000
Monster Hunter Yoko	79.000
Monster World II	79.000
Moonwalker	69.000
Ms. Pacman	79.000
North Star Ken II	79.000
Out Run	69.000
Paperboy	94.000
Pat Riley Basketball	98.000
PGA Tour Golf	89.000
Phantasy Star III	139.000
Phelios	39.000
Pit Fighter	99.000
Populous	69.000
Prof. Baseball '91	89.000
QuackShot	89.000
Raiden Trad	79.000
Rainbow Island	99.000
Rambo III	69.000
Rastan Saga II	79.000
Rings Of Power	109.000
Road Blaster	99.000
Road Rush	89.000
Robocod	99.000
Rolling Thunder II	109.000
Saint Sword	99.000
Shadow Dancer	59.000
Shangai III	85.000
Shining In Darkness	139.000
Sonic The Hedgehog	79.000
Space Battler	109.000
Space Gomola	89.000
Space Harrier II	79.000
Space Invaders 91	89.000
SpeedBall II	99.000
SpiderMan	69.000
Star Control	119.000
Steel Empire	119.000
Storm Lord	99.000
Streets Of Rage	109.000
Strider	119.000
Super Air Wolf	75.000
Super Fantasy Zone	109.000
Super Hang On	66.000
Super League	69.000
Super Master Golf	75.000
Super Monaco GP	99.000
Super Off Road	79.000
Super Shinobi	75.000
Super Thunder Blade	79.000
Super VolleyBall	69.000
Sword Of Sodan	89.000
Sword Of Vermillion	135.000
Targhan	85.000
Task Force Harrier	99.000
Tecmo World Cup '92	98.000
Test Drive II	117.000
Tetris	59.000
Thunder Force III	109.000
Thunder Pro Wrestling	109.000
ThunderFox	99.000
ToeJam & Earl	99.000
Tommy Lasorda Baseball	129.000
Trouble Shooter	97.000
Turbo Out Run	99.000
Turrican	89.000
Twin Cobra	79.000
Two Crude Dudes	117.000
Ultimate Qix	79.000
Undadline	89.000
Valis III	79.000
Vapor Trail	79.000
Verytex - Tatsujin	59.000
Volfied	69.000
Wani Wani World	99.000
Wardner Forest	75.000
Warsong	119.000
WhipRush	39.000
Wings Of War	117.000
Winter Challenge	114.000
WonderBoy III	39.000
World Class Leaderboard	105.000
World Cup Soccer	69.000
Wrestle Wars	79.000
XD	39.000
Zero Wings	79.000

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Game Boy
L. 250.000
In omaggio 4 giochi

ACCESSORI GAMEBOY

Articolo	Prezzo
CaseBoy - borsa trasporto	29.000
WideBoy - ingranditore sch.	30.000
Illuminator	25.000

SOFTWARE GAMEBOY

Titolo	Prezzo
Addams Family	59.000
Adventure Island	65.000
Aero Star	49.000
Alleway	49.000
Altered Space	59.000
Asteroids	55.000
Atomic Punk	65.000
Barbie	69.000
Baseball	49.000
Batman	59.000
Battle Toads	65.000
Battleship	59.000
BeetleJuice	59.000
Bill Elliot's Nascar	59.000
Blades Of Steel	59.000
Blaster Master Boy	59.000
Bomber Boy	49.000
Bubble Bobble	59.000
Bubble Ghost	59.000
Burger Time Deluxe	59.000
Caesars Palace	69.000
Castlevania II	59.000
Cave Noir	49.000
Chase HQ	59.000
ChopLifter	59.000
Contra	45.000
Cosmo Tank	59.000
Cycle Grand Prix	69.000
Dead Heat Scramble	59.000
Doraemon	59.000
Double Dragon II	59.000
Double Dribble	69.000
Dr. Mario	49.000
Dracula II	54.000
Dragon's Lair	59.000
Duck Tales	59.000
F1 Boy	59.000
F1 Race	59.000
F1 Spirit	49.000
Face Ball 2000	69.000
Fastest Lap	59.000
Final Fantasy Legend	69.000
Fist Of The North Star	65.000
Fortified Zone	59.000
GameBoy Wars	59.000
Ghostbusters II	59.000
Golf	45.000
Gremlins II	59.000
Hunt For Red October	59.000
Jungle Wars	58.000
Kitchen Panic	55.000
Klax	59.000
Kung Fu Master	55.000
Kung Fu X	59.000
Kwirk	59.000
Lacroan Heroes	55.000
Lucky Monkey	58.000
Marble Madness	64.000
MegaMan II	69.000
Mickey's Dangerous Chase	59.000
Motocross Maniacs	49.000
Mysterium	59.000
Nail'n'Scale	69.000
Navy Seals	59.000
NBA All Stars Challenge	65.000
Nekketsu Soccer	49.000
Nemesis II	59.000
NFL Football	59.000
Nobunagas Ambition	77.000
Operation C	69.000
Operation Gundam	55.000
Othello	55.000
Pac Man	55.000
Paperboy	59.000
Parodius	58.000
Pinball	63.000
Popeye	59.000
Prince Of Persia	69.000
Pro Wrestling	58.000
Punisher	64.000
Qix	49.000
Quarth	54.000
R-Type	59.000
Rescue Princess Blobette	59.000
RoboCop II	59.000
Rocky Man World II	59.000
Roger Rabbit	64.000
Rubber Saver	58.000
Simpsons	64.000
Snow Brothers	68.000
Soccer Boy	63.000
SoccerMania	69.000
Space Invaders	58.000
SpiderMan	59.000
Star Trek	69.000
Sumou Fighter	56.000
Super Mario Land	49.000
Super Robot	58.000
Tecmo Bowl	69.000
Teenage Turtle II	69.000
Tennis	58.000
Terminator II	68.000
Tom & Jerry	69.000
Torpedo Range	49.000
Turrican	64.000
Twin Bee	59.000
UltraMan	49.000
World Circuit	69.000
WWF Superstars	59.000

Mega-CD
L. 750.000
Con 3 giochi L. 1.050.000

SOFTWARE MEGA-CD

Titolo	Prezzo
Aisle Lord	149.000
Earnest Events	125.000
Heavy Nova	115.000
Nostalgia	129.000
Rise Of The Dragon	125.000
Sol Feace	115.000
Tenka Fubu	109.000
Woodstock	109.000

Sega GameGear
L. 269.000

ACCESSORI GAMEGEAR

Articolo	Prezzo
MasterSystem converter	55.000
TV Tuner PAL	299.000
CarryCase - borsa	39.000
WideMaster - ingranditore sch.	29.000

SOFTWARE GAMEGEAR

Titolo	Prezzo
Axe Battler - Golden Axe	65.000
BaseBall	58.000
Chase HQ	69.000
ChessMaster	69.000
Clutch Hitter	79.000
Columns	69.000
Donald Duck	69.000
Dragon Crystal	65.000
Dragon Ninja	69.000
Fantasy Zone	75.000
Fray	69.000
G-Loc	69.000
Gear Stadium	63.000
Golby	59.000
Griffin	68.000
Harley Wars	65.000
Head Buster	55.000
Heavy Weight Champ	75.000
Joe Montana Football	79.000
Junction	80.000
Kinetic Connection	63.000
LeaderBoard Golf	77.000
Magical Guy	69.000
Mappy Land	63.000
Mickey Mouse	69.000
Ninja Gaiden	77.000
Out Run	70.000
Pengo	58.000
Pop Breaker	69.000
Psychic World	69.000
Puzzle Maze	69.000
Rastan Saga II	79.000
Ryukyu	55.000
Shinobi	69.000
Sonic The Hedgehog	75.000
Space Harrier	63.000
SpiderMan	69.000
Super Golf	69.000
Super Monaco GP	69.000
Wagan Land	73.000
Wall Of Berlin	59.000
WonderBoy	69.000
Woody Pop	63.000

Modelli PC Engine
Coregrafx II° (Scart - RGB) L. 269.000
SuperGrafx (Scart - RGB) L. 329.000
PC Engine GT L. 589.000

SOFTWARE PC-ENGINE

Titolo	Prezzo
04 Champion	90.000
1941 (SuperGrafx)	115.000
Bloody Wolf	59.000
BomberMan	79.000
Cyber Dodge	75.000
Darius Plus (SuperGrafx)	115.000
Dodge Ball	84.000
Doraemon	86.000
Download	79.000
Exorcist's Legend	49.000
Explorer Mr. Don	88.000
External City	59.000
Fighting Run	89.000
Final Lap Twin	79.000
Final Soldier	89.000
Hateries	79.000
Hero Agedama	49.000
Hit The Ice	89.000
Honey Ski II	75.000
Image Fight	79.000
Magical Chase	98.000
Mesopotamina	86.000
Metal Stoker	89.000
Naxat Stadium	84.000
Niko Niko Pun	98.000
Ninja Spirit	49.000
Okinawa	75.000
Ordyne	49.000
Override	84.000
PC Genjin II	79.000
PC Soccer	59.000
Power Gate	59.000
Power Golf	49.000
Power League IV	89.000
Prof. Baseball '91	79.000
R-Type II	69.000
Saramanda	86.000
Silent Debuggers	75.000
Spiral Wave	73.000
Splatter House	69.000
Terrible Village (SuperGrafx)	115.000
Toyshop Boys	75.000
Tricky	84.000
TV Sport Football	86.000
Vallistix	97.000
Volfied	84.000
World Circuit	69.000

Neo-Geo
Scart - RGB L. 689.000

ACCESSORI NEO-GEO

Articolo	Prezzo
2° Joystick Neo-Geo	89.000
Memory Card Neo-Geo	59.000

SOFTWARE NEO-GEO

Titolo	Prezzo
8 Man	310.000
Alpha Mission II	300.000
Blue's Journey - Raguy	345.000
Burning Fight	300.000
Cross Sword	370.000
Cyber Clip	275.000
Fatal Fury	345.000
Ghost Pilots	300.000
King Of The Monsters	300.000
League Bowling	290.000
Magician Lord	275.000
Mah Jong	265.000
Nam 1975	215.000
Ninja Combat	275.000
Pro Baseball	315.000
Puzzled - Joy Joy Kid	240.000
Riding Hero	305.000
Robo Army	345.000
Sengoku	295.000
Soccer Bowl	335.000
Super BaseBall 2020	370.000
Super Spy	300.000
Top Player Golf	310.000
Trash Rally	345.000

SUPER SCONTI!
5% per 2 pezzi
10% per 4 pezzi
15% per 6 pezzi

Buonasera, gentili signori e (soprattutto...) signore. Da questo mese le pagine degli Help calano a 16. Il motivo principale è che abbiamo voluto inserire delle nuove rubriche. Alla fine degli Help troverete infatti una guida indispensabile ai giochi per Gameboy. (A seguire quelle per le altre console). Nessun problema! Anche se le pagine diminuiscono, il contenuto di Help! è altamente concentrato e, spero, il valore dei trucchi rimane alto!
Mi raccomando, se avete suggerimenti su come avere 98.000 vite ad un gioco, su come trovare il bonus segreto in quell'altro, su come iniziare dal ventiquattresimo livello di quest'altro - oppure su come fare sparire Paolo Paglianti - non esitate! ma spedite il tutto a: Help!, via Aosta, 2, 20155 Milano.

CODICI PER ACTION REPLAY

Anche questo mese pubblichiamo un po' di codici per i fortunati possessori dell'Action Replay per Megadrive. Avete il Megadrive, ma non la cartuccia? Beh, se volete barare spudoratamente, avere vite infinite, godere di poteri medianici e spogliare tutte le ragazze dello strip poker, basta inserire l'Action Replay tra il Megadrive e la cartuccia con cui volete giocare, inserendo poi i codici che pubblichiamo di mese in mese grazie alla Datel Electronics. Avete l'Action Replay, ma non il Megadrive? Ahi, ahi, qualcuno vi ha tirato un bidone... A proposito, i codici possono non funzionare se provati su una versione della cartuccia diversa da quella specificata - per esempio un codice per la cartuccia Genesis può non funzionare su quella Megadrive. Cirripao!

THUNDER FORCE II

(Cartuccia per Megadrive)
Inserite:

0009D 431FC
0009D 600FF
per ricevere 255 vite. Uau!

BONANZA BROS

(cartuccia Genesis)

00539 E6068 Vite infinite per il giocatore Rosso.
00542 A606C Vite infinite per il giocatore Blu.
0104B E0005 Vi da ben cinque minuti per finire un livello. Ma se siete proprio delle schiappe come Neon, inserite:
0106D 04A28 per avere tempo infinito (almeno fino a quando la mamma non taglia i fili della corrente).

PHELIOS

(cartuccia Megadrive)

0035D C6004 Vite infinite (ale-oò).
0072E 8603 EArmi laser infinite.
00737 E4E71 Missili autoguidati infniti. Ah, ah, ah! Adesso vi sistemo io, cattivoni!

PACMANIA

(Cartuccia per Genesis)
00889 26002
Con questo codice riceverete così tanti Pac Man da poter riempire la casa.

OUT RUN

(Cartuccia giapponese)
00356 E4A10
Inserendo questo codice, il tempo si congelerà. Potrete quindi vincere le corse anche andando sul triciclo di Raist (è un monopattino!, NdRaist)

HELLFIRE

(Cartuccia per Genesis)

00284 86004 Per avere vite infinite.
002AE E6004 Super Armi a bizzeffe.
00262 C33FC
00262 E0005 Inserendo questi due codici, basta raccogliere un qualsiasi "P" durante il gioco per attivare tutti i Power-Up possibili.

MS PAC MAN

(Cartuccia per Genesis)
00183 66002
Dopo aver inserito questi numerini, avrete infinite Pac-manesse.

SPEEDBALL II

(Cartuccia per Genesis)
0061F A6004
00654 26004
... e avrete più soldi di Zio Paperone e Rockerduck messi assieme. Se ve ne avanza qualcuno, speditecelo in redazione!

ARROW FLASH

(Cartuccia per Genesis)

00A5C E000A Avrete dieci armi Speciali per vita. Il sogno dei Raves!
00BA3 06004 Armi Speciali infinite. Ma allora a che serve il trucco precedente? Se lo scoprite, vincerete una raccolta di joypad usati di Dupont.
00554 46004 Vite infinite

WIZARDS AND WARRIORS

Appena iniziate la vostra avventura, andate verso sinistra invece che a destra, e troverete una vita extra.

ESWAT

Per scegliere il livello da cui iniziare, accendete la console e premete Start come al solito. Quindi tenete premuti i pulsanti A, B e C, e premete verso Sinistra, Destra, Su, e Giù.

GAUNTLET II

Se finite le chiavi, fermatevi e non fate niente (non toccate proprio il joypad!). Dopo un po' vedrete aprirsi tutte le porte e, se state fermi ancora qualche minuto, tutti i muri si trasformeranno in uscite. Wow!

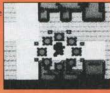
BIONIC COMMANDO

Se finite in un'area che non vi piace troppo, premete i pulsanti A, B e START contemporaneamente e potrete ripartire da dove vorrete. Questa gabola è utile se finite in un pozzo o siete a corto di energia.

BURAI FIGHTER

Distruggete con tutta calma i vostri avversari con questo codice che garantisce il pieno di armi e munizioni: LOBB

TENNIS

Eh, eh, eh, ho scoperto come fregare tutta la redazione! Quando dovete battere il servizio, lanciate la palla in aria, quindi premete A o B mancandola. Spostatevi sotto di essa, e se cadrà sopra la vostra testa, avrete vinto il punto! (Eh, eh, eh, Madoc e i suoi amici lo sapevano un anno fa, NdR)

DICK TRACY

Provate a risolvere a mitragliate questi differenti casi:

207-119-060
164-003-201
036-224-136
007-215-047

TRANSBET

Come avere vite infinite e armi a volontà? Basta tenere premuti tutti i pulsanti del primo joypad quando si accende il Megadrive (con la cartuccia di *Transbet* inserita...).

LOW G MAN

Inserite le seguenti password per iniziare la vostra avventura con 8 vite:

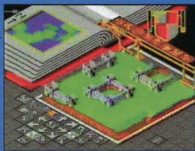
LOBB
MICH
ELLE
ISAC
BILL

MERCENARY FORCE

Per ricevere una saccata di grana (50.000 yen) tenete premuti i pulsanti A, B e Select; quindi premete Su, Giù, Sinistra e Destra.

POPULOUS

Inserite questi codici per cimentarvi negli ultimi livelli di *Populous* per Megadrive:

QZXITORY
FUTDIMAR
ALPAPAL
MINCEME
VERYOXT
BADMEIL
WEAVUSPERT.

Ma siccome chi fa da sé fa per tre, e tanto va la gatta a lardo che ci lascia lo zampino (non c'entra niente, ma ho sempre desiderato scriverlo!) vi spieghiamo come iniziare da uno qualsiasi dei livelli: selezionate il "new game" e entrate nello schermo della password. Tenete premuto il pulsante B mentre scrollate le lettere, e dopo un po' dovreste trovare i numeri. Quindi inserite il numero del livello che volete giocare moltiplicato per 5 (per esempio, se volete giocare al decimo livello, dovrete inserite 50).

GHOSTBUSTERS

Potevamo dimenticarci dei possessori di Megadrive? Sì, ma per vostra fortuna stavolta non l'abbiamo fatto! Inserite le iniziali "DN" e poi il codice: 315879632.

8 EYES

Qualche password per vivere felici e contenti...
Per giocare a dei livelli più incasinati:
TAXANTAXAN
oppure
FINALSTAGE
Per vedere tre diversi finali:
ONAPPMBPPF
CKBPPAAPEE
GBCPHAAHAD

NES

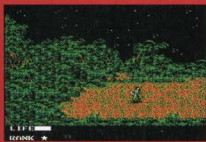
FINAL FIGHT

SN

Per accedere al menu segreto del perfetto baro, tenete premuti i pulsanti sinistra e destra, e poi premete Start. Potrete modificare il numero di vite iniziali e il livello del gioco.

METAL GEAR

NES

Ad un certo punto del gioco, venite catturati e, visto che siete più abili di 007 e 008 messi assieme, riuscite a scappare. Scoprirete che i nemici vi hanno messo addosso (è nell'inventario) un localizzatore. Per liberarvene, selezionate quell'oggetto e premete il pulsante A.

CHEW MAN FU

Se avete difficoltà a finire il gioco, eccovi le pasword degli ultimi livelli:
Livello 500: 902062
Livello 550: 075653

CASTELVANIA III

Per iniziare con 10 vite, inserite come password:"HELP ME"

SUPER MARIO LAND

Quando arrivate alla fine di un livello, e appare lo schermo bonus, premete il pulsante B prima che il punteggio inizi ad aumentare (infatti il tempo rimasto viene convertito in punti). Avrete il 99% di possibilità di ricevere due o tre vite extra nel giochino bonus.

RAINBOW ISLAND

Appena appare lo schermo dei titoli, premete Su, B, Giù, Sinistra, C, A, A, B, C; se tutto è andato per il verso giusto, partirete con una scarpa magica, una pozione rossa e una gialla.

DOUBLE DRAGON

Scegliete di giocare in due. Quindi, appena inizia la partita, mazzate per bene il vostro compagno (non è molto leale, ma fa niente!) e riceverete una vita extra ogni volta che lo tirerete giù. Un consiglio: non fatelo se state giocando con uno più grosso di voi...

ENDURO RACER

Per saltare il primo livello che è particolarmente noioso (lo finisce Zia Marisa sulla sua 126) resettate nello schermo di presentazione e premete Su, Giù, Sinistra e Destra.

GHOSTBUSTERS

Scegliete di inserire una password, scrivete "AA" al posto delle vostre iniziali, quindi inserite questo codice: 1173468723.

DINOWARS

Ecco i codici per *Dinowars*:
Livello 1: 8547
Livello 2: 5431
Livello 3: 9892
Livello 4: 6315
Livello 5: 7452
Livello 6: 1697
Livello 7: 6425

GALAXY FORCE

Nello schermo di presentazione, premete 7 volte Pausa per avere vite infinite.

ZELDA III

Lo so, lo so,....aspettavate questa seconda puntata con ansia! Beh...Eccomi qua con la soluzione del secondo mondo (Darkworld), e per favore non telefonatemi più in redazione per chiedermi se Zia Marisa è sposata perché la risposta e no! (è vedova, ma da un po' esce con Incal, NdR). Spero che voi lettori sappiate apprezzare il duro lavoro compiuto. Leggetevi 'ste quattro pagine (se ci capite qualcosa!) e godetevi il bellissimo finale di questo Mega-Stravagante-Gigantesco-Gioco!

QUARTO DUNGEON

FABBRO
Il ranocchio sotto il villaggio si trasformerà in nano nel primo mondo. Riportatelo a casa sua (dal fabbro) e vi ringrazieranno preparandovi la spada3. Dopo di che comparirà un cofano nella stessa casa, ma nel mondo due. Prendetelo e portatelo all'uomo nel deserto del primo mondo (quello che se ne sta seduto vicino al cartello!). Vi regalerà il quarto contenitore.

SESTO DUNGEON

VECCHIO
È lui che vi dà la pala per trovare il flauto nel primo mondo.

SECONDO DUNGEON

SUPER NES

Dark World

TERZO DUNGEON
CASTELLO
PASSAGGIO 2
Usate la catena per raggiungere l'altra parte!
SETTIMO DUNGEON
MAGIA DELLA TERRA
Tirate un cespuglio all'interno del cerchio di pietre!
PRIMO DUNGEON
PIRAMIDE
PASSAGGIO 1
Usate il martello
QUINTO DUNGEON
MEGA-BOMBA
Dopo aver completato tutti i dungeon dovrete comperare qua la Mega-Bomba

ZELDA III

Primo Dungeon

(IL TEMPIO)

Per entrare dovete trovare la scimmia, che per la modesta somma di 100 gemme vi aprirà la porta. Troverete il martello. Dove vedrete un corridoio che continua ma viene interrotto da un muro, tirate una freccia nell'occhio della statua accanto e avrete una bella sorpresa! Per sconfiggere il guardiano dovrete prima distruggere la sua maschera con delle bombe e poi finirlo con delle frecce (anche la spada in fondo, ma e' più rischioso).

Secondo Dungeon

(LA DIGA)

Per entrare dovete andare nel primo mondo e tirare la levetta che fa scorrere l'acqua, cioè quella di destra (questo prosciugherà lo stagno di fuori, dove troverete un cuoricino!). Tornate nel secondo mondo e potrete finalmente raggiungere la scala spezzata. Troverete la catena. Nella stanza delle cascate d'acqua entrate nella seconda partendo dalla destra e troverete il guardiano del secondo diamante. Per sconfiggere il mostro dovete stargli alla larga e usare la catena per acchiappare le sue nuvole per poi distruggerle. Una volta distrutte, colpitelo direttamente con la spada cinque o sei volte e per questo dungeon è finita.

Terzo Dungeon

(NELLA FORESTA)

Attenti perché questo dungeon è diviso in tre parti e dovrete trovare le varie gallerie che le collegano. Nelle due prime parti troverete lo scettro di fuoco che vi permetterà di raggiungere la terza (usate lo scettro contro la testa di formica gigante). In una certa stanza dovrete accendere tutti i lampadari per aprire una porta, compreso uno piazzato oltre un burrone che potrete raggiungere solo con lo scettro di fuoco. Nella stanza successiva troverete un passaggio segreto nel muro nord (date un colpo con la spada). Per sconfiggere il mostro conviene usare lo scettro di fuoco, quindi avere un buona scorta di pozioni blu (= vita+magia!!!).

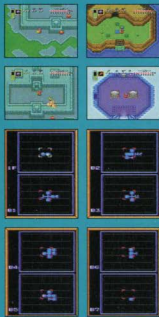
Quarto Dungeon

(NEL VILLAGGIO)

Aprite la grata sotto la statua tirandola. Quando siete nella stanza in fondo al lungo corridoi (piano superiore) posate una bomba, prendetela in mano e tiratela dove batte la luce del sole (il suolo è già mezzo screpolato!). Comparirà un crepaccio che fara passare la luce nella stanza di sotto (vedrete più tardi perché fare ciò! He! He!). Troverete i guanti2. Andate a liberare la ragazza e portatela nella stanza del mostro (sotto la luce!!!! He! He!). Aargh! Si è trasformata! Per far fuori il mostro andate al corpo a corpo con la vostra spada e vedrete che non è difficile come sembra.

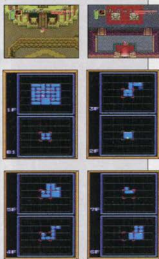
SUPER NES

Quinto Dungeon
(CASTELLO DI GHIACCIO)

Per entrarci dovete passare nel primo mondo, andare sull'isola e sollevare il masso verde. Troverete un warp per il secondo mondo, ma stavolta vi ritroverete all'interno del castello. Per distruggere gli uomini di ghiaccio dovete usare lo scettro di fuoco. Per le anatre invece, usate la catena. Troverete l'armatura2. Per tenere la porta del piano B6 aperta dovete fare cadere il masso in basso a sinistra della corrispondente stanza in B5 e spostarlo sull'interruttore. Nella stanza successiva sollevate il masso a sinistra e tuffatevi! Usate lo scettro di fuoco per distruggere la piramide di ghiaccio dietro la quale si è nascosta quella specie di nuvola (ci vuole un serbatoio intero di magia!!!). State poi attenti perché chiamerà in rinforzo i suoi due fratelli. Qualche spadata e vedrete che il cielo ridiventerà sereno!

Sesto Dungeon
(NELLA PALUDE)

Per raggiungere il sesto livello bisogna passare dal primo mondo, chiamare la papera con il flauto, scegliere la destinazione 6 (in basso a sinistra!), e usare il warp sotto una delle pietre per ritrovarsi dalla parte giusta delle montagne. Usate la magia del fulmine dove è dipinto il fulmine e vedrete apparire l'entrata del dungeon. Al piano 1F, dove c'è il corridoio senza uscita bisogna accendere i 4 lampadari (va beh vi do una mano: per raggiungerli, spingete in avanti i due blocchi di pietra alle estremità, poi scartate quello del mezzo verticalmente). Tornate nel corridoi e lasciatevi cadere nel buco. Troverete il bastone rosso. Usate il bastone rosso per creare un blocco di pietra e spingetelo fino a metterlo sul pulsante della porta che si ostina a non rimanere aperta. Per sconfiggere il mostro dovete prima distruggere gli occhi che vanno a spasso cercando di evitare i fulmini lanciati dall'occhio grande.

Il Castello
(IN ALTO)

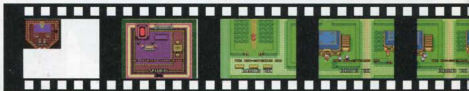
Avete tutti i diamanti? Bravi! Ma adesso dovete andare al castello! I 7 diamanti vi apriranno la porta e potrete entrare. Troverete l'armatura3. Attenti, questo castello è gigantesco e le trappole sono una più perfida dell'altra! Riaffronterete pure i Guardiani delle tre collane del primo mondo per poi finalmente incontrare la mente di tutto 'sto casino. Ma appena avrà preso qualche botta in testa lo vedrete scappare, la coda tra le gambe, e rifugiarsi nel centro della piramide.

Settimo Dungeon
(NELLE MONTAGNE)

Per raggiungere l'entrata dovete fare apparire il warp quando siete sulla collina, ma nel primo mondo, martellando i tre tronchi (in senso antiorario partendo da quello di destra). Vi ritroverete nel secondo mondo ma sopra l'entrata. Usate la magia della terra "et voila!". Usate il bastone rosso sui punti di domanda per creare delle piattaforme mobili. Per aprire certe stanze, ricordatevi che alcune volte dovete accendere tutti i lampadari. Troverete lo scudo3 (quello d'oro che vi protegge da tutto, anche dai raggi!!!). Per sconfiggere il mostro dovete usare lo scettro di fuoco sulla testa di ghiaccio e lo scettro di ghiaccio sulla testa di fuoco. Vi consiglio di fare fuori subito la testa di ghiaccio perché ci mette ben poco a ricoprire l'intera superficie di scivolosissimo ghiaccio!!! Inutile ricordarvi che vi conviene arrivare lì con il massimo di pozioni blu!

ZELDA III

La piramide
(LA FINE!)

STOP!!! Fermatevi, non tuffatevi nel buco! Dovete prima prendere la spada4 e l'arco d'argento. Tornatevene a casa, ma nel secondo mondo. Li un tizio vi venderà una super-bomba rossa che userete per fare scoppiare il pezzo di muro (già mezzo distrutto) della piramide. Troverete una fatina (un po cicciottella pero'! Sembra di più una fatona!). Gettate nell'acqua la spada e l'arco e recuperate le vostre armi potenziate. Tornate su: e' ora di fare un po di conti con il mega-cattivone di turno!

Per sconfiggerlo, dovrete picchiarlo un bel po' finche non comincerà a scomparire nel buio. Accendete i due lampadari (riapparirà!), colpitelo una volta per immobilizzarlo e tiretegli una freccia d'argento (dovete essere molto veloci perché le lampade non rimangono accese per molto!). Un totale di quattro frecce cancelleranno questo immondo essere dal vostro benamato paese di Hyrule. Godetevi la scena finale. Ciao! ciao! e che ZELDA sia con voi!!!

159 30 38
N
W
E
The End

GOLDEN AXE WARRIOR

MS MASTER SYSTEM

Continua l'avventura... e la soluzione di *Golden Axe Warrior*, dungeon per dungeon.

LA CORDA MAGICA

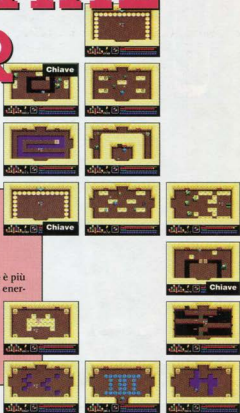
Serve per scalare le montagne. Quando vedrete un pezzo di montagna con la base piatta, avvicinate il vostro eroe e premete il joypad verso l'alto.

IL GIGANTE ROSSO

È simile al gigante del primo labirinto solo che è più resistente e a volte si protegge con una bolla di energia e comincia a gironzolare per tutta la stanza cercando così di spappolarvi come una piadina passata sotto un rullo compressore (più piatto di così!). In quest'ultimo caso, l'unica soluzione è la fuga! Per il resto potete usare la stessa tattica del primo.

Chiave

Chiave

Chiave

Entrata 3

Entrata 5

MASTERSYSTEM

LA CANOA

Con la canoa potrete finalmente navigare per i piccoli fiumi (aaah! Venezia!). Tornate a FIREWOOD e andate nei posti accessibili solo con la canoa. Attenti però! Non potrete andare nel mare. Dovete aspettare di avere la barca.

IL MALEFICO GENIO

Il genio ha il potere di scomparire nel suolo. Lancia un fulmine e poi scompare subito nel suolo. Dovete colpirlo con la magia o con la spada (non con l'ascia!) appena esce dal suolo e poi allontanarvi rapidamente. Non è difficile quanto sembra!

Entrata 4

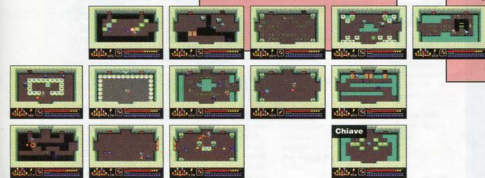
Chiave

LE SCARPE MAGICHE

Con queste camminerete più in fretta e non sarete più rallentati nelle paludi. Non sottovalutate la potenza di queste scarpe perché a volte la salvezza sta nella fuga rapida, ma moooolto rapida!

IL TESCHIO MALEFICO

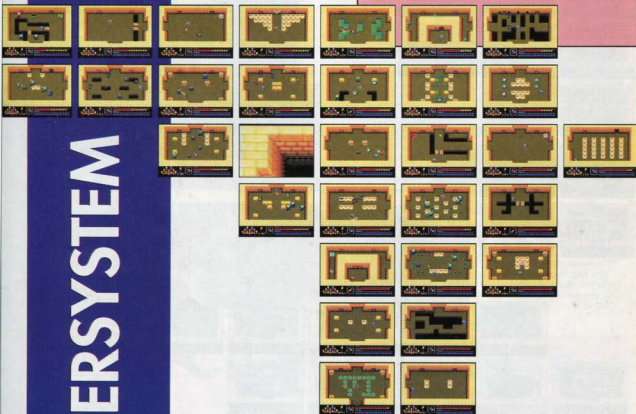
Distruggete le bolle di energia che lo proteggono e poi avvicinatevi per picchiarlo. State attenti perché è molto rapido, anche se avete le scarpe. Ogni tanto si fermerà per un breve istante prima di ripartire al vostro inseguimento. Approfittate di questo momento di pausa per massacrarlo di botte!

Chiave

GOLDEN AXE WARRIOR

LA CAMPANA DI GHIACCIO

Quest'oggetto è molto potente! Se lo usate in uno schermo dove ci sono delle roccie, vi indica quali possono essere distrutte (livello 1 e 2 di magia). Quando siete negli schermi dove c'è la lava, se l'azionate, la trasformerà in ghiaccio e ucciderà i mostri di fuoco! Infine, è la chiave per entrare nel terzo continente, ALTURIA.

IL DRAGONE ROSSO

Questo drago è più resistente del drago verde ma la tecnica rimane la stessa. A voi un'altra gemma!

LA BARCA

Con questa potrete finalmente avventurarvi sui mari con tanto di nemici e inconvenienti nuovi. Potrete finalmente andare a cercare la spada fiammeggiante e l'armatura del dragone, anche se per imbarcarvi dovrete trovare i moli.

LE FIAMME

Questo mostro crea quattro repliche di sé stesso che sono pure illusioni. Usate la magia del fulmine per colpirne alcune a caso e pregate di riuscire a colpire la fiamma giusta (cercate di beccarne il più possibile in linea). Quando colpirete il mostro giusto scomparirà e si sposterà. Quindi cercate di non rimanere dove riapparirà! (trallallero, trallallà NdR).

Entrata 6

Entrata 7

SPEEDBALL

MS MASTER SYSTEM

MASTERSYSTEM

Avete più occhi neri in squadra che soldi in cassaforte? Terminate ogni partita con un meeting all'ospedale? I vostri giocatori sono così rovinati che non riescono a rompere neanche l'osso del desiderio? Tranquilli! Paolo Paglianti arriva là dove nessun altro allenatore o CT è arrivato prima... (più in basso dell'ultimo posto, NdR)

SCEGLIERE LA SQUADRA

Come nel mondo reale, ci sono le squadre di classe e i brocchi. In *Speedball* la migliore è sicuramente la Lacerta (quella di mezzo), mentre le altre due sono al livello delle squadre di Fantozzi. Scegliendo la Lacerta andrete più veloci, sarete più precisi e darete un sacco di botte in più sin dall'inizio. Se per sfortuna il computer sceglie proprio quella, spegnete il Master System e riaccendetelo, perché combattere contro il computer che controlla la Lacerta equivale a giocare a tennis senza racchetta.

Un'altra cosa importante è selezionare il vostro ruolo nella squadra: scegliete sempre di essere il pitch (l'attaccante più avanzato). Infine, per iniziare con il piede giusto, dovete prendere subito la palla: per far questo, premete verso il lancia palla e martellate il pulsante di fuoco - vedrete il vostro uomo schizzare verso la sfera!.

COME PARARE

Mentre attaccate, dovrete essere sicuri anche che i vostri avversari non riescano a fare gol. Quindi vi diamo anche qualche consiglio su come bloccare la palla nella vostra area.

1) Non lanciatevi troppo! Siete un portiere, non un tuffatore messicano. Se siete a terra, il tempo che vi serve per rialzarvi è più che sufficiente per l'attaccante avversario per fare gol.

2) Se non dovete uscire per picchiare qualcuno, cercate di rimanere centrali con il portiere. È davvero penoso vedere il portiere a destra e la palla a sinistra!

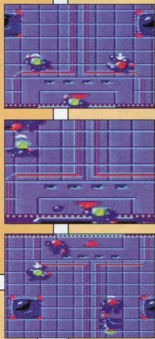
3) Ricordatevi che il tempo gioca a favore di chi è in vantaggio. Se siete distaccati di qualche punto dai vostri avversari, impiegate i secondi rimanenti girando intorno al centro del campo, senza effettuare pericolosi passaggi.

COME SEGNARE

Beh, saremo un po' troppo conformisti, ma per noi la squadra vincente è quella che fa più gol (pensiero profondo, NdR) . Quindi preparatevi a qualche consiglio su come far arrivare la sfera oltre il portiere...

1) Cercate di arrivare davanti alla rete con la palla, ma un pochino spostati verso il centro campo: tirate la palla verso la porta, e vedrete uscire il portiere per prenderla; saltategli addosso e dopo un paio di convincenti cartoni nelle gengive, riavrete la palla e la porta libera. Ora tocca a voi!

2) Un altro modo, magari un po' più sicuro, è quello di attaccare dal lato del campo. Presa la palla, correte in diagonale verso uno dei due lati del campo, e, una volta arrivati, continuate a costeggiarlo. Quando arrivate nell'area avversaria, giratevi verso la porta e tirate una pallonata da vero ninja. Proprio a causa della vostra posizione, il portiere non riuscirà a prendere la palla... GOL!

3) Come dice sempre Zia Marisa, l'unico portiere avversario buono è quello steso... Invece di tirare direttamente in porta, cercate di tirare giù il portiere. Oppure, se non volete essere troppo violenti, distraetelo con un paio di finte e qualche cazzotto (bella distrazione, NdR) e poi tirate in rete.

UN PO' DI SHOPPING

Non sapete come investire il denaro ricavato da un'ottima partita? Beh, ci sono tre modi: rinforzare la vostra squadra, indebolire quella avversaria e comprare gli arbitri.

Spendete la maggior parte dei soldi per migliorare la stamina dei vostri giocatori. In questo modo saranno più scattanti e resistenti (quindi tireranno la palla più lontano e con più precisione). Cercate poi di abbassare la stamina degli avversari. Se poi vi rimane un po' di grana, pagate gli arbitri e chiuderanno un occhio, mentre voi li chiudete tutti e due agli avversari. Un ultimo consiglio: se siete nelle grane, comprate qualche minuto di gioco in più!

NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

Aperto anche il Sabato

Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

GAME BOY

+ Videogioco + Interfaccia 2 giocatori + Cuffie + Pile

A SOLE L. 138.000

SPECIALE GAME BOY

GIOCHI GAME BOY

Gioco	Prezzo
Addams Family	L. 59.000
Adventure Island (Wonder Boy)	L. 69.000
Alevator Action	L. 49.000
Altered Space	L. 59.000
Amazin Penguin	L. 59.000
Asteroids	L. 59.000
Atomic Punk	L. 59.000
Balloon Kid	L. 59.000
Barbie	L. 69.000
Baseball	L. 49.000
Batman Return	L. 59.000
Battle City	L. 49.000
Battle Unit	L. 59.000
Beetlejuice	L. 69.000
Blades of Steel	L. 69.000
Blaster Master Boy	L. 69.000
Bo Jackson	L. 79.000
Bomber Boy	L. 49.000
Boxle	L. 49.000
Bubble Bobble	L. 49.000
Bugs Bunny II	L. 58.000
Burger Time	L. 59.000
Cada	L. 49.000
Calcio	L. 49.000
Captain Tsubasa	L. 59.000
Castelvania II	L. 49.000
Castelvania II Japan	L. 49.000
Catrap	L. 49.000
Chase HQ	L. 49.000
Chessmaster	L. 58.000
Chibimaruko	L. 59.000
Choplifter	L. 49.000
Contra	L. 49.000
Crystal Quest	L. 59.000
Cyrad	L. 59.000
Daedalian Opus	L. 49.000
Day of Thunder	L. 59.000
Dead Heat Scramble	L. 59.000
Deadalianopus	L. 49.000
Dinoblaster	L. 49.000
Double Dragon II	L. 69.000
Dr. Mario	L. 59.000
Dragon's Eggs	L. 49.000
Dragon's Lair	L. 59.000
Duck Tales	L. 68.000
Exellent Adventure	L. 59.000
F1 Race	L. 39.000
F1 Spririt	L. 39.000
Faceball	L. 69.000
Fastest Lap	L. 59.000
Final Fantasy Adv.	L. 89.000
Final Fantasy Leg.	L. 79.000
Final Fantsy Leg. II	L. 89.000
Final Reverse	L. 49.000
Flipper	L. 49.000
Forified Zone	L. 59.000
Garms Gundam	L. 49.000
Gauntlet II	L. 69.000
Ghostbusters II	L. 49.000
Goemon	L. 49.000
Golf	L. 49.000
Gundam	L. 49.000
Hal Wrestling	L. 48.000
Heiankyalien	L. 49.000
Hook	L. 59.000
Hudson Hawk	L. 59.000
In Your Face	L. 59.000
Intersteller Assault	L. 69.000
Ishido	L. 39.000
Kick Off II	L. 69.000
Kung Fu Master	L. 58.000
Loopz	L. 59.000
Marble Madness	L. 59.000
Maru's Missions	L. 59.000
Megaman	L. 49.000
Megaman II	L. 69.000
Metroid II	L. 59.000
Mini Pull	L. 49.000
Monopoly	L. 58.000
Motocross Maniac	L. 49.000
Motocross	L. 49.000
Nascar	L. 69.000
Navy Seals	L. 59.000
Nemesis	L. 49.000
Nemesis II	L. 49.000
Palamedes	L. 49.000
Palla Prigioniera	L. 49.000
Paperboy	L. 59.000
Parodius	L. 49.000
Pin Ball	L. 69.000
Pipe Dream	L. 59.000
Popeye	L. 69.000
Prince of Persia	L. 58.000
Pro Soccer	L. 59.000
Puzzle Boy II	L. 49.000
Q-Bert	L. 59.000
Qix	L. 29.000
Quarth	L. 49.000
R.C. Proam	L. 59.000
Robo Cop II	L. 59.000
Rockman World	L. 49.000
Rogger Rabbit	L. 68.000
Rubble Saver II	L. 59.000
Sagaia	L. 49.000
Serpent	L. 48.000
Shanghai	L. 38.000
Snow Bros Japan	L. 49.000
Snow Brothers	L. 59.000
Solomon's Club	L. 59.000
Spot	L. 59.000
Star Treck	L. 58.000
Super Street Basket	L. 59.000
T.M.N.T. II	L. 58.000
Tasmania Story	L. 59.000
Tecmo Bowl	L. 69.000
Tennis	L. 48.000
Terminator II	L. 69.000
The Addams Family	L. 58.000
The Punisher	L. 59.000
The Simpson	L. 68.000
Tiny Toon	L. 59.000
Tom & Gerry	L. 69.000
Turtles II	L. 59.000
Ultraquarth	L. 49.000
Wacky Races	L. 59.000
Wonder Boy	L. 59.000
Wonder Boy II	L. 59.000
World Beach Volley	L. 49.000
WWF	L. 69.000
WWF Superstar	L. 59.000
WWF Wrestling	L. 58.000

ACCESSORI GAME BOY

Accessorio	Prezzo
Porta - Game Boy	L.18.000
Alimentatore Adattatore 220 Volt	L.18.000
Lente	L.18.000
Luce	L.25.000
Lent + Luce	L.38.000
Sound Booster Amplificat. Sonoro	L.35.000

OFFERTE del Mese

BASEBALL L. 19.000

SUPER MARIO LAND L. 48.000

guida G A L G A M

Da quando la Nintendo presentò il Gameboy ad oggi, molta acqua è passata sotto i ponti: il piccolo portatile in bianco e nero ha conquistato il mondo e l'Atari e la Sega hanno cercato di controbattere con il Lynx e il Gamegear. Ovviamente da questa battaglia chi ci ha guadagnato sono i videogiocatori che hanno avuto a disposizione un'ampia scelta di titoli per il loro divertimento. Noi di Gheimpauà abbiamo pensato di darvi una mano per districarvi tra la selva di giochi disponibili per i tre formati , presentando questa guida completa per Gameboy e nel prossimo mese quella per Gamegear e Lynx. Per i giochi che abbiamo recensito sulle nostre pagine troverete indicata la votazione in percentuale, per gli altri titoli, invece, utilizzeremo un sistema di votazione da una (non ci faremmo giocare nemmeno il nostro cane!) a cinque (cosa state aspettando a comprarlo!) stellette. Buon divertimento da Madoc e Raist!!!

ALLEYWAY
NINTENDO

Una timida riedizione di *Breakout*. Né la grafica, né il sonoro sfruttano a pieno le capacità della macchina, se vi piaceva *Arkanoid* lo potreste apprezzare.

✪✪

ASTEROIDS
ACCOLADE

Chi non conosce questo gioco deve avere meno di 10 anni. Distruggete tutti gli asteroidi ma attenti perché quando li colpite si dividono in rocce più piccole. Un grande classico, forse un po' semplice per gli standard attuali.

✪✪✪

ADVENTURE ISLAND
HUDSON SOFT

Dovete aiutare Master Higgins a recuperare la sua adorata principessa Tina. Un clone di *Wonderboy* con un ottimo sonoro, una buona grafica e tanta giocabilità.

✪✪✪✪

ALTERED SPACE
CSG/SONYSOFT

Un gioco d'avventura con prospettiva in 3D isometrico. Aiutate il povero Humphrey a cavarsela su di un'astronave aliena. Ottima grafica e buona giocabilità. Per chi ama le avventure.

✪✪✪✪

BALLOON KID
NINTENDO

Un gioco senza troppe pretese che potrebbe sicuramente appassionare gli amanti dei platform. Volate con il pallone attraverso foreste, mari e anche dentro la pancia di una balena per trovare vostro fratello che si è perduto. Le meccaniche di gioco si potrebbero rivelare un po' troppo semplicistiche per gli esperti di questo genere di giochi.

✪✪✪

BATMAN
SUNSOFT

Direttamente dagli schermi cinematografici ecco *Batman*, un platform game che soddisferà i palati più esigenti con le sue eccellenti meccaniche di gioco e la fantastica grafica. Nei panni del giustiziere mascherato, dovrete ritrovare la bella Vicki Vale che è stata rapita dal Joker, non sarà un compito facile ma nemmeno impossibile ed in breve i più abili termineranno il gioco. Ecco il suo unico guaio: la mancanza di longevità.

✪✪✪✪✪

BUBBLE BOBBLE
TAITO

Una conversione non riuscitissima che mantiene però intatto lo spirito del coin op originale. Aiutate Bub e Bob a recuperare le loro vere sembianze. Per chi ama i revival.

✪✪✪

BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE
KEMKO/SEIKA

Il coniglio più simpatico dei cartoni animati trasferito sullo schermo del vostro Gameboy. 60 livelli di fantastica azione platform. Nemici come Silvestro e Wily Coyote. Molto giocabile.

✪✪✪✪

BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE II
KEMCO/SEIKA

La seconda puntata di un fantastico gioco non può che essere altrettanto fantastica, continuano le avventure di Bugs all'interno dei castelli pazzi.

✪✪✪✪

BURGERTIME DELUXE
DATA EAST

Ve lo ricordate in sala giochi e poi su Intellivision? Bene ora ci potrete giocare anche su Gameboy. Niente di speciale ma come al solito se vi piaceva il coin op...

✪✪✪✪

BATTLETOADS
TRADEWEST

I successori delle Teenage Mutant Ninja Turtles sul Gameboy sono davvero favolosi. Un misto di picchiaduro e sparatutto che vanta una grafica da favola con scorrimento parallattico, un sonoro azzeccato e una incredibile giocabilità.

✪✪✪✪✪

Batman

BUBBLE GHOST
FCI

Ottimo puzzle game in cui dovrete riuscire a far passare indenne una bolla di sapone attraverso una miriade di insidie (candele, ventilatori, aghi, ecc.). Più giocatori possono giocare a turno. Davvero carino.

✪✪✪✪

BATTLE UNIT ZEOTH
JALECO

Uno sparatutto poco ispirato, la grafica è bella ma incredibilmente confusa, la giocabilità è scarsa a causa dei controlli poco pratici e il livello di difficoltà è abbastanza basso. Non ve lo consiglio.

55% GP4

BLADES OF STEEL
KONAMI

L'hockey sul Gameboy è davvero fantastico e ha conquistato anche Becca. Grafica molto buona, scrolling fluido e giocabilità esasperata. Ottime sequenze di intermezzo completano un prodotto sicuramente ben confezionato.

89% GP2

BASES LOADED
JALECO

Il miglior gioco di baseball disponibile per Gameboy. Tre varianti di gioco, tutti i colpi e i lanci possibili, grafica decente con buone animazioni. Se siete dei fan degli sport americani, un acquisto sicuro.

✪✪✪✪

CAESAR'S PALACE
NINTENDO

Per tutti quelli che sognano vincite miliardarie nei casino di Las Vegas ecco un simulatore di giochi d'azzardo portatile. Non credo che ci siano molte persone a cui possa piacere ma nel suo genere è ben realizzato.

✪✪✪

CHESSMASTER
NINTENDO

L'unico programma di scacchi per Gameboy appartiene a una delle serie migliori, *Chessmaster* dispone di una miriade di opzioni, gioca a livelli accettabili e vi stupirà con delle ottime voci campionate: un "must" per gli appassionati.

✪✪✪✪✪

EBOY

CASTELLIAN
TRIFFIX
Se qualcuno di voi ricorda *Nebulus*, saprà già cosa trovarsi davanti, in caso contrario, sappiate che sono stati programmati pochi giochi altrettanto divertenti ed avvincenti. Dovrete guidare una specie di ranocchio in cima ad una serie di torri, superando pericoli di ogni genere. Imperdibile.
CASTLEVANIA II
KONAMI
Forse la miglior grafica mai vista su Gameboy accompagnata però da una giocabilità un po' ripetitiva che toglie a questo gioco parecchi punti. Se amate le avventure a piattaforme e fremete dalla voglia di pigliare a frustate mostri di vario tipo, fareste bene a procurarvene una copia.
79% GP3

CHASE HQ
TAITO
Random l'ha bastonato senza pietà e non possiamo che condividere il suo parere. Scrolling scadente e giocabilità scarsa ne fanno un prodotto da evitare accuratamente.
33% GP1

CHOPLIFTER II
VICTOR
Il favorito di AlKross, uno spara e fuggi di qualità basato sul suo nonnetto classe '83. Comandi immediati e giocabilità da favola per una cartuccia che non dovrebbe mancare nella ludoteca di nessuno.
90% GP1

DAYS OF THUNDER
MINDSCAPE
Le avventure del bel Tom Cruise riportate su schermo monocromatico. Ottime routine 3D per un gioco di corse che ha il difetto della monotonia: tutte le piste sono ovali e questo non contribuisce certo alla varietà delle situazioni di gioco.
77% GP6

DRAGON'S LAIR
CSG/SONY IMAGESOFT
Dirk the Daring affronta inenarrabili pericoli in questo platform di discreta fattura. Ottima grafica per quanto riguarda gli sfondi anche se lo sprite del protagonista è molto piccolo. Vi occorreranno ore e ore per completarlo.
★★★★

DR. MARIO
NINTENDO
Mario ritorna sugli schermi del baby Nintendo e anche questa volta coglie nel segno con una cartuccia che richiama per molti versi il grande e mitico *Tetris*. Un capolavoro di giocabilità e intensità di gioco.
★★★★★

DYNABLASTER
NINTENDO
Un gioco favoloso. Distruggete i mostri seminando bombe a destra e a manca. Se riuscite a trovare un amico per giocare uno contro l'altro potrete scordarvi di spegnere il Gameboy, perlomeno nelle sei ore successive. Un capolavoro di giocabilità.
★★★★★

DAEDALIAN OPUS
VIC TOKAI
Un puzzle game che vi porterà in un antico regno di simmetrie. Se apprezzate i rompicapo potrete trovare questa cartuccia un ottimo acquisto che vi terrà occupati per diverso tempo.
★★★

DEXTERITY
SNK
Il piccolo Dexter Doolittle deve saltare da una mattonella all'altra evitando i mostri e acchiappando i bonus. 30 livelli di azione frenetica per un gioco dalla giocabilità accettabile.
★★★

DUCK TALES
CAPCOM
Convertito dal NES questo gioco a piattaforme riesce a mantenere un ottimo livello di giocabilità, una grafica carina e naturalmente gli amatissimi personaggi della Disney.
82% GP3

DOUBLE DRAGON
TRADEWEST
Il primo episodio delle avventure dei fratelli Lee è ancor oggi uno dei migliori picchiaduro sul Gameboy. Grafica eccellente e botte da orbi per una cartuccia ormai storica.
★★★★

DOUBLE DRAGON II
ACCLAIM
Evidentemente i fratelli Lee sono affezionati al Gameboy e ci ritornano al meglio delle loro capacità. Grafica superlativa, cattivoni in abbondanza e giocabilità ottima: un Powergame!
90% GP6

FINAL FANTASY ADVENTURE
Probabilmente il miglior gioco di ruolo per Gameboy, *Final Fantasy Adventure* ha fatto impazzire il buon vecchio Raist (ehi, non sono buono! NdRaist) che ha passato diverse notti insonni per completarlo. Imperdibile!
94% GP5

F1 RACE
NINTENDO
Il primo gioco che permette a 4 giocatori di sfidarsi in Gamelink. 14 circuiti di Formula 1 metteranno a dura prova la vostra abilità di piloti. Un gioco dall'ottima grafica e che con quattro giocatori può diventare entusiasmante.
★★★★

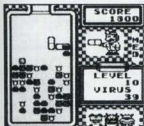
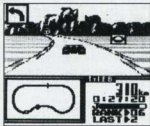
FIST OF THE NORTH STAR
ELECTRO BRAIN
Il grande e mitico Kenshiro! È proprio lui sullo schermo del nostro Gameboy, peccato che i programmatori non gli abbiano reso giustizia e abbiano prodotto un gioco monotono e con una giocabilità ridicola.
★★

FORTRESS OF FEAR
ACCLAIM
Un platform game ad ambientazione fantasy che non possiede nessuna delle qualità necessarie a sollevarlo dalla media dei giochi del genere. Aiutate Kuros a sconfiggere il malvagio Malkil.
67% GP1

FORTIFIED ZONE
JALECO
Uno sparatutto ad ambientazione militare, dovete recarvi all'interno di vari complessi nemici per uccidere i loro leader. Ottimo modo a due giocatori per chi si collega in Game Link. Se amate i giochi di esplorazione e distruzione compratelo senza esitazione.
★★★★

Faceball 2000
Bulletproof
Ci credereste? Realtà virtuale su Gameboy. Esplorate una serie di labirinti 3D affrontando una serie di creature simili a Pac Man che non vi trovano molto simpatici. Fino a 4 giocatori possono giocare insieme, aumentando esponenzialmente il fattore divertimento.
92% GP4

GARGOYLE'S QUEST
CAPCOM
Seguite le avventure di Firebrand un povero gargoyle che deve salvare il suo mondo dai malvagi invasori. Un ottimo platform con elementi da gioco di ruolo che può vantare alcune delle migliori musiche mai sentite su Gameboy. Ottime anche la grafica e la giocabilità.
★★★★★

GAUNTLET II
MINDSCAPE
Un' ottima conversione del famoso coin op in cui ogni particolare è stato riprodotto fedelmente. Potrete anche giocare in due grazie all'opzione Gamelink, vi

Dr. Mario

F1 Race

garantiamo ore di divertimento prima che riusciate a terminarlo.

88% GP6

GO! GO! TANK
ELECTRO BRAIN
Una cartuccia dal soggetto alquanto originale: dovrete guidare un aeroplano e un carrarmato verso la base nemica. Nel modo a due giocatori è possibile ostacolarsi a vicenda, rendendo il tutto ancora più frenetico.

Voto:✪✪✪

GODZILLA
TOHO
I film giapponesi che hanno questo lucertolone per protagonista sono un vero spasso. Peccato che non si possa dire altrettanto di questa cartuccia che si rivela un semplice puzzle game senza un minimo di distruzione su larga scala.

✪✪✪

GOLF
NINTENDO
Avete mai immaginato Mario nei panni di un golfista? Eccolo qua in una delle migliori cartucce sportive per Gameboy. Un vero capolavoro simulativo in cui si possono perfino salvare le partite in memoria. Acquistatelo potrebbe farvi divertire per tutta l'estate (come è successo a me, NdR).

✪✪✪✪✪

GREMLINS 2: THE NEW BATCH
SUNSOFT
Un platform che vede come protagonisti i mostriciattoli più simpatici della storia. La grafica è di ottima qualità, la colonna sonora è realizzata con cura e anche la giocabilità non è niente male.

✪✪✪✪

HAL WRESTLING
HAL
Il wrestling sul Gameboy non sembra essere destinato a dei grandi successi a giudicare dalla qualità di questo programma. Oltre alla scarsa giocabilità troviamo anche una grafica scadente.

✪✪

HEAVYWEIGHT CHAMPIONSHIP BOXING
ACTIVISION
Due punti di vista differenti vi immergono nel mondo della boxe. Buoni grafica e sonoro accompagnati da una giocabilità davvero avvincente che si snoda lungo appassionanti battaglie di 12 round.

✪✪✪✪

HOME ALONE
T. HQ
Un seguito ideale dell'omonimo film. Guidate il piccolo Kevin per le stanze di casa sua, nel tentativo di sgominare la banda di furfanti che si vuole vendicare di lui. Dovrete anche combattere le vostre paure in un gioco che si rivela di qualità discreta.

74% GP6

HYPER LODE RUNNER
BANDAI
Un puzzle game di ottima fattura, *Hyper Lode Runner* spremerà la vostra materia grigia fino all'inverosimile. Dovrete intrappolare i minatori per impossessarvi del loro oro. Il gioco dispone anche di un'opzione per creare da soli nuovi schemi di gioco.

✪✪✪

IN YOUR FACE
JALECO
Un gioco movimentato di sfide cestistiche one-on-one. Le migliori schiacciate verranno premiate con un replay. Potrete anche giocare in due. Peccato che nel complesso la cartuccia non riesca a decollare come dovrebbe.

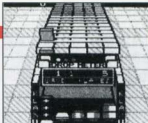
✪✪✪

ISHIDO: THE WAY OF STONES
NEXOFT
Un grande gioco di strategia! Ispirata ad un gioco di origini asiatiche questa cartuccia vi permetterà di sfidare il computer, un vostro amico o di giocare in solitario. Per tutti coloro che amano ragionare ovunque si trovino, sarà un ottimo acquisto.

✪✪✪✪

KLAX
MINDSCAPE
Un gioco che è stato convertito per ogni formato e che anche sul Gameboy conserva l'incredibile giocabilità che lo ha reso famoso.
Grafica OK e sonoro nitido e di buona qualità contribuiscono a rendere questa cartuccia imperdibile per tutti gli amanti dei puzzle.

✪✪✪✪

KUNG FU MASTER
IREM
Un picchiaduro veloce e piacevole. Calci, pugni, salti, non manca nulla per dare vita ad avvincenti combattimenti. Ottima l'animazione del protagonista. Buona la varietà degli attacchi portati dai nemici.

✪✪✪

Klax

Motocross Maniacs

KWIRK
ACCLAIM
Se pensate che un pomodoro punk sia troppo anche per voi non acquistate questa cartuccia; se invece cercate un puzzle game innovativo e divertente potete sicuramente rivolgervi a *Kwirk*. Unico guaio la longevità: 30 livelli potrebbero finire in fretta (anche se gli ultimi sono davvero tosti).

✪✪✪✪

LOCK 'N CHASE
DATA EAST
Un classico gioco di labirinti. Dovrete sfuggire alle guardie che vi inseguono dopo la vostra rapina in banca. Ogni livello è costituito da un labirinto in cui dovrete raccogliere i soldi. Davvero poco innovativo.

✪✪

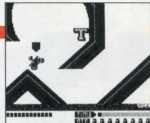
LOOPZ
MINDSCAPE
Un gioco di abilità molto simile a *Pipedream*. Dovrete collegare i vari pezzi fino a farli poi ricongiungere. Più elaborato sarà il percorso da voi creato, più punti totalizzerete. Un gioco che sicuramente non brilla per la sua originalità.

✪✪✪

MALIBU BEACH VOLLEY
ACTIVISION
La pallavolo, spiagge assolate, ragazze abbronzate: un bel vivere insomma. Sul Gameboy possiamo sognare simili situazioni paradisiache con questa simulazione avvincente e giocabile.

89% GP4

MARU'S MISSION
JALECO
Un giochillo senza infamia e senza lode sulla scia di *Wonderboy*. Guidate il piccolo Maru attraverso mille peripezie in sei livelli che comprendono molte sezioni subacquee.
Abbastanza carino, niente più.

✪✪✪

MEGA MAN IN DR. WILY'S REVENGE
CAPCOM
Un classico dei platform-rompicapo. Il buon Megaman deve nuovamente affrontare il geniale Dr. Wily, nonostante lo abbia già sconfitto in più occasioni. Nove livelli di azione senza sosta.

83% GP2

MERCENARY FORCE
MELDAC
Un gruppo di guerrieri si riunisce per affrontare innominabili orrori. Scegliete la formazione con cui dovranno combattere e, in caso di necessità, chiamate lo Spirito Guerriero per aiutarvi. Un picchiaduro con alcune novità interessanti.

✪✪✪✪

MICKEY'S DANGEROUS CHASE
CAPCOM
Il caro e vecchio Topolino dopo aver furoreggiato sul Megadrive ha deciso di sbarcare anche sul Gameboy. Il risultato? Un ottimo gioco a piattaforme che potrà interessare soprattutto i fan del topo più famoso del mondo.

80% GP4

MOTOCROSS MANIACS
ULTRA
"Mai avuto carie in vita mia!" Se anche voi avete odiato il famoso ragazzino della motocicletta potrete figurarvelo come vostro avversario ideale in questo ottimo gioco sul motocross.

✪✪✪✪

MOUSETRAP HOTEL
MB
Un gioco molto "carino" ma con poche attrattive per i giocatori seri. La grafica e il sonoro sono OK ma la giocabilità lascia davvero a desiderare. Guidate Maxie Mouse attraverso i buchi ed i muri della sua casetta. Un platform abbastanza insipido.

✪✪

MR. DO!
OCEAN
Un coin-op che ha fatto la storia dei videogiochi arriva sul micro-schermo del vostro

NBA All-Star Challange

Pipe Dream

Prince of Persia

*Q*bert*

Gameboy!!! Un grande successo dei primi anni '80 che trasuda giocabilità da tutti i pori. Prendete a palle di neve i cattivoni e scavate tunnel!

✪✪✪✪

MARBLE MADNESS
MINDSCAPE
Guidate una biglia attraverso innumerevoli labirinti. Un lavoro di conversione abbastanza ben riuscito per quanto riguarda la grafica, ma alquanto scadente dal punto di vista della giocabilità.

78% GP2

MYSTERIUM
ASMIK
Un altro RPG per il Gameboy. In un labirinto tridimensionale dovete affrontare mostri di ogni sorta utilizzando le arcane conoscenze della magia. Forse leggermente inferiore agli altri titoli di questo genere per il Gameboy.

✪✪✪

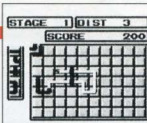
NAVY SEALS
OCEAN
Uno sparatutto con i fiocchi. Affrontate una pericolosa missione nei panni degli agenti speciali più preparati del mondo. Bono ne è stato conquistato e non vediamo perché non dovrebbe essere lo stesso per voi.

91% GP5

NBA ALL-STAR CHALLENGE
LJN
Un gioco davvero fantastico per chi ama la pallacanestro. 27 giocatori dell'All Star Game sono a vostra disposizione per essere sfidati. È possibile giocare contro il computer o contro un vostro amico. Ottima giocabilità.

✪✪✪✪

NEMESIS
ULTRA
Uno dei migliori sparatutto per Gameboy. Grande varietà di nemici, power-up a carrettate, giocabilità stratosferica. Un grande gioco reso ancora migliore dall'opzione di autofire. Se amate la distruzione su larga scala non potete sbagliare.

✪✪✪✪✪

NFL FOOTBALL
KONAMI
Se volete emulare gli eroi del Football americano ora lo potete fare anche sul vostro Gameboy. La giocabilità viene un po' limitata dalle ridotte dimensioni dello schermo ma il prodotto si mantiene comunque su dei livelli qualitativi accettabili.

✪✪✪

NINJA BOY
CULTURE BRAIN
Un picchiaduro in perfetto stile Manga. In *Ninja Boy* dovrete menare calci e pugni a destra e a sinistra. Nei livelli più avanzati imparerete nuove mosse e troverete degli oggetti speciali che vi aiuteranno nella vostra missione.

✪✪✪

NINTENDO WORLD CUP
NINTENDO
Un gioco del calcio davvero poco ispirato. Sprite che assomigliano più a zombi che a giocatori e una giocabilità davvero scadente contribuiscono a rovinare la Coppa del Mondo della Nintendo.

✪✪

NOBUNAGA'S AMBITION
KOEI
Un gioco di ruolo per esperti. Cercate di realizzare i vostri sogni di gloria nel Giappone medievale. Il gioco include sia una sezione economica che una di combattimento. Possibilità di salvare in memoria.

✪✪✪✪

OPERATION C
ULTRA
Un classico degli sparatutto, famoso nelle sale giochi come nelle versioni casalinghe. La giocabilità è frenetica, la grafica chiara e ben definita e il sonoro adatto all'azione. Che dire di più: un piccolo capolavoro.

✪✪✪✪✪

PAC MAN
NAMCO
Il gioco più diffuso del mondo insieme a *Tetris*. La pallina non è più gialla sullo schermo monocromatico del Gameboy, ma i fantasmini ci sono tutti, le pillole pure e il divertimento assicurato da dieci anni di tradizione non mancherà.

✪✪✪

PAPERBOY
MINDSCAPE
Una buona conversione dal classico arcade. Le possibilità grafiche e sonore del Gameboy sono sfruttate a fondo e il gioco è molto coinvolgente. Dopo parecchie partite, però, è probabile che diventi un po' ripetitivo.

89% GP 2

PARODIUS
KONAMI
Uno sparatutto uscito da una sbronza tra amici! Maialini volanti, danzatrici del ventre e una gamma impressionante di creature "schizzate". Ma non sottovalutate l'impegno richiesto...

✪✪✪✪

PENGUIN WARS
NEXOFT
Dura battaglia a colpi di palle (di neve, speriamo...) tra due buffi animaletti che si fronteggiano ai due lati opposti di un tavolo. Facile e divertente, ma la giocabilità non offre molto sulla lunga distanza.

✪✪✪

PIPE DREAM
BULLET PROOF
Un rompicapo semplice e coinvolgente. L'acqua scorre inesorabile e grava sulle nostre spalle il compito di incanalarla nella giusta direzione. Facile, dite? Attenti, potreste avere brutte sorprese...

✪✪✪✪✪

PLAY-ACTION FOOTBALL
NINTENDO
Il calcio americano per Gameboy è accurato e ricco di opzioni, ma è meno adatto del previsto agli amanti dei giochi d'azione. Un sapiente uso degli schemi è indispensabile per ottenere il touch-down. Macchinosetto.

✪✪✪

POWER MISSION
NTVIC
Battaglia navale moderna sullo stile di "Uragano Rosso" con missili, radar e sette tipi diversi di vascello. Pane per i denti degli amanti della strategia, ma non per molti altri.

✪✪✪

POWER RACER
TECMO
Un gioco dei tardi anni Settanta (!). Una macchinina deve raccogliere puntini in un labirinto evitando macchinine rivali che girano in senso opposto. Fondamentalmente noioso.

✪✪✪✪

PRINCE OF PERSIA
VIRGIN
Uno dei più grandi successi della storia recente dei videogiochi. La vicenda del principe che deve raggiungere l'amata attraverso un labirinto di trappole e nemici è ormai entrata nel mito. L'animazione del protagonista deve essere vista per essere creduta.

94% GP6

Q*BERT
JALECO
Il mitico Q*Bert è di nuovo tra noi! Rompicapo arcade in cui un buffo omino deve colorare una serie di cubi evitando nemici, trappole e balzi nel vuoto. Coinvolgente e adatto a tutti grazie alla sua semplice struttura di gioco.

91% GP 6

Q-BILLION
SETA
Mr. Mouse è impegnato nel tentativo di risolvere 120 puzzle tutti uguali. Stelline, cuoricini e mattonelle da capovolgere. Noioso.

✪✪

QIX
NINTENDO
Uno dei rompicapo più famosi della storia dei giochi da bar. Il nostro fuso traccia una linea con la quale dobbiamo rinchiudere almeno il 75% del territorio di gioco. Peccato che scintille e fasci di linee multicolori (???) non siano d'accordo... Stressante!

✪✪✪✪

QUARTH
ULTRA
Azzeccato mix tra uno sparatutto, *Tetris* e *Breakout*. La navicella deve disintegrare i

blocchi che scendono prima che tocchino terra. Power-up, tre diverse navicelle e altrettanti livelli di difficoltà.

OOOO

RADAR MISSION
NINTENDO
Gioco di guerra navale che permette di comandare una corazzata o un sottomarino. Struttura arcade con vista in prima persona. Tanto per cambiare, l'opzione "gamelink" raddoppia il divertimento.

OOO

REVENGE OF GATOR
ABSOLUTE
GdR? Picchiaduro? No, flipper! Quattro "campi di battaglia" infestati da nemici rettiloidi. Livelli segreti, hi-score e la possibilità di giocare testa a testa. Una curiosa e riuscita variante del papà di tutti i giochi da bar.

OOOO

ROBOCOP
OCEAN
Versione diluita del gioco per 16-bit che ha come protagonista l'androide più famoso del mondo. Gioco di piattaforme eccessivamente difficile fin dai primi livelli. Mediocre.

OO

ROLAN'S CURSE
AMERICAN SAMMY
Buon arcade-adventure con una struttura di gioco che predilige l'azione ai problemi da risolvere. Un ridente regno fantasy è stato invaso da un'orda di creature del male. La trama banale non rovina un gioco più che buono.

OOOO

R-TYPE
NINTENDO
Sparatutto di epiche proporzioni e fama galattica. Frenetico, esplosivo e molto giocabile. Peccato che la mancanza di colore causi qualche momento di frustrazione.

OOOO

SERPENT
TAXAN
Ricordate la scena dei bicicli leggeri in *Tron*? Questo gioco ne è una variante: due serpenti cercano di rinchiudersi a vicenda raccogliendo al tempo stesso armi e potenziamenti. Un "rompicapo d'azione" (???) dalla giocabilità astrusa e ripetitiva.

OO

SHANGAI
HAL AMERICA
Il tradizionale passatempo orientale su Gameboy soffre un po' a causa della ridotta dimensione dello schermo. Riflessione e pazienza sono doti indispensabili ma l'"immobilità" della struttura di gioco alla lunga rende questo gioco più noioso - per esempio - degli scacchi.

OOO

SIDE POCKET
DATA EAST
Il biliardo! Un gioco che non poteva mancare nella vasta softeca del Gameboy. Milioni di opzioni, come di consueto, ma un titolo che ci sentiamo di consigliare solo ai veri appassionati.

OOO

SKATE OR DIE: BAD 'N' RAD
KONAMI
La regina di Vileville è in una brutta situazione. A bordo di un aerodinamico skateboard il nostro eroe deve affrontare sette livelli a scorrimento sia orizzontale che verticale. Lucertole mangiauomini, fognature, gelati e bonus a volontà.

OOOO

SKATE OR DIE:
TOUR DE TRASH
ELECTRONIC ARTS
Il seguito del gioco precedente continua la tradizione di qualità di questa serie. Uno dei migliori titoli a disposizione per giocabilità, varietà e frenesia dell'azione. Unico difetto: come seguito di un gioco già pubblicato non offre nulla di nuovo.

OOOO

SNEAKY SNAKES
TRADEWEST
L'amata Sonia è stata rapita, e Attila e Gengis stanno facendo a gara per salvarla. Cosa c'è di nuovo? Che i rivali sono due serpenti! 16 livelli garantiscono varietà e longevità, e la grafica è carina, ma non aspettatevi niente di rivoluzionario.

OOO

SNOOPY'S MAGIC SHOW
KEMKO-SEIKA
Snoopy si lancia al salvataggio dell'amico di sempre, Woodstock lungo 50 livelli pieni di illusioni e trappole magiche. Giochino simpatico ma eccessivamente facile. Adatto ai più piccoli.

OO

SOLAR STRIKER
NINTENDO
Tradizionale sparatutto spaziale a scorrimento verticale. Niente di nuovo sotto il sole, ma sufficientemente ricco e frenetico da soddisfare anche i giocatori più esigenti. Peccato che ci siano solo sei livelli.

OOOO

SOLOMON'S CLUB
TECMO
Classico rompicapo con sfumature avventurose nel quale un maghetto deve risolvere i problemi posti da una serie di stanze e recuperare in ognuna la chiave d'uscita. Uno dei migliori della sua categoria.

OOOO

SPIDERMAN
NINTENDO
La versione su piccolo schermo dello storico fumetto soffre di una giocabilità poco bilanciata, con tratti inumanamente difficili che si alternano a sezioni troppo facili. Divertente, ma non per molto.

75% GP3

SPUD'S ADVENTURE
ASUKA
Avventura ecologica dove i protagonisti sono patate pomodori, carote... Se non temete questa insalata, potete tuffarvi in un mondo di porte segrete, trabocchetti e avventure che non hanno nulla da invidiare a un GdR fantasy. Interessante l'opzione gamelink per "avventurare" in due.

OOO

SUPER MARIO LAND
NINTENDO
È un gioco della serie "Mario", e non aggiungiamo altro. Fantastiliardi di livelli, bonus segreti, power-up, ambienti di gioco, mostri, movimenti... la cartuccia pesa quasi due chili! Un classico senza ombra di dubbio.

OOOOO

SUPER R.C. PRO-AM
RARE
Incredibili gare di corsa tra macchinine radiocomandate! Possibilità di giocare contro il computer o testa a testa. Giocabile, veloce e divertente.

88% GP

SUPER SCRABBLE
MB
Sofisticata versione del famoso gioco da tavolo. Semplice da giocare e intellettualmente impegnativo. Consigliato a tutti, non solo ai fan del gioco originale.

OOOOO

SWORD OF HOPE
KEMCO
Uno dei migliori GdR pubblicati per Gameboy. Tradizionale avventura grafico-testuale con miriadi di locazioni, misteri da risolvere, tesori e - naturalmente - combattimenti. Riuscirà l'ultimo erede del re a liberare il regno dalla maledizione del drago?

OOOOO

TAIL 'GATOR
NATSUME
Un altro gioco di piattaforme. Questa volta il protagonista è un coccodrillo armato di una potente coda. La necessità di "risolvere" le stanze una alla volta rallenta leggermente il gioco senza però appesantirlo. Più che discreto.

OOO

TASMANIA STORY
FCI
Mediocrissimo rompicapo a piattaforme dalla grafica incredibile (incredibile che l'abbiano implementata) e dalla giocabilità nulla. Un sistema di controllo incredibilmente macchinoso è l'ultimo chiodo sulla bara.

O

TECMO BOWL
TECMO
Il miglior gioco di calcio americano per Gameboy. Praticamente identico alla versione per NES. Giocabile e ricco di opzioni. Le squadre, aggiornate al 1988, possono essere un po' datate, ma è un problema secondario.

OOOO

TEENAGE MUTANT
NINJA TURTLES II
KONAMI
Pregevole presentazione grafica e sonora, ma giocabilità un po' piatta - soprattutto a causa dello scarso repertorio di mosse a disposizione Le tartarughe più famose del mondo meritavano qualcosa di più.

75% GP5

TENNIS
NINTENDO
Buona simulazione sportiva vivacizzata dall'opzione "gamelink" che permette di giocare in due. Un numero di colpi abba-

Terminator 2 - Judgement Day

Tennis

The Rescue of Princess...

The Final Fantasy Legend

sonora, ma giocabilità un po' piatta - soprattutto a causa dello scarso repertorio di mosse a disposizione Le tartarughe più famose del mondo meritavano qualcosa di più.

75% GP5

TENNIS
NINTENDO

Buona simulazione sportiva vivacizzata dall'opzione "gamelink" che permette di giocare in due. Un numero di colpi abbastanza limitato viene compensato da una giocabilità fluida e impegnativa. Consigliato - soprattutto se avete un amico.

○○○○

TERMINATOR 2 - JUDGEMENT DAY
ACCLAIM

Uno dei giochi più belli in assoluto per la consolina Nintendo. Sparatutto/rompicapo/piattaforme dalla giocabilità grandiosa, splendidi effetti sonori e un paio di animazioni che meritano di essere viste. Migliore della versione per NES.

○○○○○

TETRIS
NINTENDO

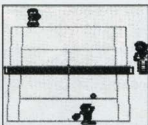
Il rompicapo totale nella sua versione più bella. Forme geometriche devono essere ruotate e incastrate per formare file complete. Nient'altro, ma provate a farlo vedere in giro. Troverete incollati al vostro Gameboy papà, mamma, sorellina, nonna, zia, gatto... sarà la fine del vostro tempo libero.

○○○○○

TORPEDO RANGE
ROMSTAR

Discreto sparatutto in soggettiva che invece che nei panni di un nerboruto marine vi mette in quelli di un moderno sottomarino. Grafica insolitamente curata.

○○○

THE HUNT FOR RED OCTOBER
HI-TECH

Per tutti i fan di Tom Clancy ecco un'ottima cartuccia che vi permetterà di emulare le gesta del capitano Ramius. In Gamelink sarà possibile dare vita ad una sfida fra la marina sovietica ed il sommergibile ribelle.

○○○○

TRAX
HAL

A bordo di un sofisticato carrarmatino il giocatore deve penetrare nel territorio nemico e seminare distruzione. Vista dall'alto e possibilità di giocare in due o tre insieme grazie al gamelink. Veramente divertente!

○○○○

THE PUNISHER
ACCLAIM

Uno dei personaggi più duri della storia dei fumetti entra nell'arena dei videogiochi. Tradizionale azione picchiaduro in prima persona alla *Op Wolf* con mirino su schermo e tonnellate di power-up. Se vi piace questo genere di giochi...

○○

TURRICAN
ACCOLADE

Un gioco che dimostra come il Gameboy non tema conversioni. Colori a parte, tutta la giocabilità del grande sparatutto per 16-bit è stata riprodotta fedelmente. Area di gioco immensa e milioni di bonus segreti. Galattico!

91% GP5

THE RESCUE OF THE PRINCESS BLOBETTE
NINTENDO

Un grande successo di David Crane: *A Boy And His Blob* per il NES, trova il suo seguito ideale in questa cartuccia per Gameboy. Dovrete salvare la principessa Blobette facendovi aiutare dal vostro amico Blob che può cambiare forma per aiutarvi (sempre che gli diate la caramella giusta).

○○○○

THE FINAL FANTASY LEGEND
SQUARE

Il primo e indimenticabile gioco di ruolo per Gameboy. Ore e ore di divertimento ed esplorazione attraverso mondi incantati. Dozzine di armi ed incantesimi di cui impadronirsi. Possibilità di salvare la situazione di gioco grazie alla batteria incorporata.

93% GP2

THE FINAL FANTASY LEGEND II
SQUARE

Un altro piccolo capolavoro nel campo dei giochi di ruolo. Il secondo episodio di *FFL* è ancora più vasto ed avvincente. nove mondi da esplorare per raccogliere 77 pezzi di una statua. Anche in questo caso batteria incorporata per salvare la partita.

○○○○○

THE GAME OF HARMONY
ACCOLADE

Uno schema di gioco davvero strano per un puzzle game che diffonde idee di pace ed armonia. Controllate una sfera che si deve unire ad altre sfere per creare un'armonia cosmica. Boh!? Può piacere agli amanti dei puzzle.

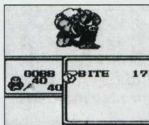
○○○

ULTIMA: THE RUNES OF VIRTUE

Il mondo fantasy più famoso del mondo dei computer approda su Gameboy. Viaggi in mare, tra foreste, oltre sterminate catene montuose e sottoterra in cerca delle rune delle otto virtù. Un must per gli amanti dei GdR.

○○○○

WWF SUPERSTARS
ACCLAIM

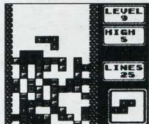
Se il wrestling per NES vi aveva disgustato, la versione Gameboy rimedia in parte al tonfo del fratellino maggiore. Divertente se giocato contro un amico, ma la scarsa varietà di mosse lo rende monotono dopo non molti scontri.

○○○

WHEEL OF FORTUNE
GAMETEK

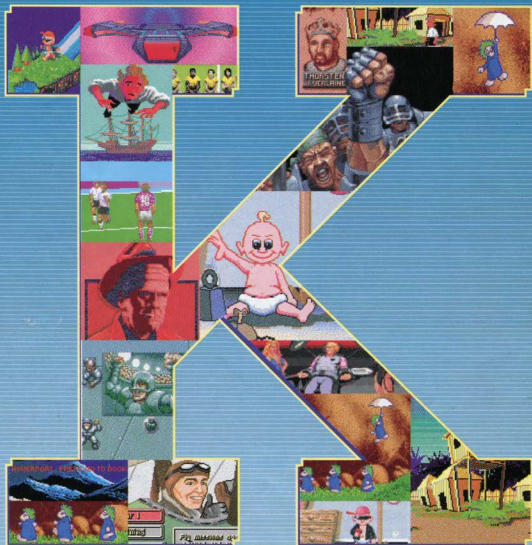
Un giochino per tutti i fan delle serate Fininvest. Girate la ruota della fortuna! Indovinate le parole nascoste! Vincete milioni! I laureati in fisica dello stato solido con specializzazione in sistemi avanzati potranno storcere un po' il naso, ma il giochillo è senza dubbio divertente...

○○○

WHO FRAMED ROGER RABBIT
CAPCOM

Avventura arcade per i più piccini che conduce il penultimo arrivato di casa Disney lungo le vie di Cartunia in cerca dell'amata Jessica. La grafica è molto buona, ma il gioco è troppo lento per soddisfare gli amanti degli arcade ad alto tasso di frenesia.

○○○

Tetris

WWF Superstas

THORSTEN

ANNUNCI game power

VENDITA

VENDO Sega Megadrive seminuovo con 6 giochi in buone condizioni a L. 350,000 trattabili.
Andrea tel. 0445/407716 dalle ore 15,30 alle ore 17,30.

VENDO, causa immediato bisogno di soldi, Sega Megadrive giapponese + Streets of Rage + Sonic + Moonwalker + Mickey Mouse (il tutto ha poco più di un mese di vita) a L. 380,000.
Stefano tel. 02/417659 ore pasti.

VENDO/scambio per Super Famicom la cartuccia Ultraman (versione giapponese). Sono inoltre interessato all'acquisto/scambio di altre cartucce.
Maurizio Scarabellin via Verdi, 7/A - Mogliano Veneto (Tv) tel. 041/5903746.

VENDO per Gameboy i seguenti giochi: Dr. Mario, World Ice Hockey, Palamedes, Malibù Beach Volley, Baseball e altri a L. 30,000 cad. Sono disposto anche a scambi.
Alessandro tel. 02/8911958 ore serali.

VENDO, causa doppioni, i seguenti giochi per il Super Famicom: Area 88 mai usato a L. 88,000 (versione giapponese) ed il favoloso Super WWF Wrestling mai usato a L. 90,000 (versione americana). Vendo inoltre per Megadrive Rolling Thunder 2 a L. 70,000 e Mercs a L. 60,000.
Mauro Canta tel. 085/4151891 dalle ore 20,00 in poi.

Occasione! VENDO cartucce Nintendo causa passaggio a sistema superiore e professionale, tra le quali Batman, Goal!, Volleyball, e le ultimissime A Boy and his Blob e Jackie Chan's Action Kung Fu. Nuovissime! Tutte a L. 50,000 e meno. Massima serietà.
Lara Serafini via A. Grandi, 14 - 57121 Livorno tel. 0586/405496 mattina o ore pasti.

VENDO Nintendo Nes (due mesi di vita) più pistola Zapper a L. 240,000. Vendo inoltre le seguenti cassette: Super Mario 1,2,3, Duck Hunt, Mega Man 2, California Games, The Simpsons: Bart vs. the Space Mutants. Il prezzo delle cassette varia da L. 50,000 a L. 65,000 cad.
Francesco Previtali via A. Gramsci, 182/B - 00040 Lanuvio (Rm) tel. 06/9376017 ore pasti.

VENDO Gameboy completo di cuffie stereo, cavo, video connettore, gioco Tetris, gioco Super Mario Land, a sole L. 100,000. Condizioni perfette.
Armando Lugli tel. 02/501411.

VENDO e scambio i seguenti giochi per Nintendo Super Famicom: Super Mario World, Super Formation Soccer, Final Fight, Raiden Dentetsu, Joe & Mac, John Madden Football, Ultraman, Super Ghouls 'n' Ghosts.
Fabio Boscarato tel. 011/7804295.

VENDO Atari Lynx, completo di tutto a L. 190,000. Separatamente: 6 giochi a L. 35,000 cad., in blocco a L. 180,000.
Tel. 030/9381492 dalle ore 14,00 alle ore 16,00.

VENDO Nes a sole L. 180,000. Giochi: Duck Tales L. 60,000, Robocod 2 L. 65,000, Skate or Die L. 45,000, Top Gun L. 30,000, Snake Rattle 'n Roll L. 55,000, Silent Service L. 45,000. Il tutto con imballi originali e perfettamente funzionante. Prezzi trattabilissimi.
Stefano tel. 0331/790258 dopo le ore 16,00.

VENDO Megadrive giapponese nuovo (1 mese) con presa scart + Sonic the Hedgehog a L. 300,000 trattabili.
Stefano tel. 0372/35431.

VENDO Atari Lynx 2 (solo 3 mesi di vita) + 4 giochi (Blue Lightnight, Gauntlet III, Ninja Gaiden e Checkered Flag) tutti originali e completi di manuali a L. 219,000. Oppure scambio il tutto con Nintendo Gameboy + 7 giochi (o con accessori).
Stefano Reghellin via Campagnola, 3 - 36015 Schio (Vi) tel. 0445/671141 dal lunedì al venerdì dalle ore 14,00 alle ore 19,00.

VENDO le seguenti cartucce per Sega Master System: Wonder Boy 2 e 3, Columns, Rocky, Rambo 3 (con pistola) a L. 40,000, Zillion II, World Soccer, Time Soldier a L. 35,000.
Alessio Artemi tel. 02/59902500 dalle ore 20,00 alle ore 21,00 da lunedì a venerdì, oppure lasciare messaggio in segreteria telefonica.

VENDO 20 giochi per il Nes fra cui California Games, Batman, Double Dragon II, Mega Man, Bayon Billy ed altri. Tutti a L. 45,000/50,000 cad., con sconti quantità. Inoltre vendo i seguenti giochi per Sega Megadrive: Altered Beast L. 55,000, Alex Kidd L. 85,000, F22 Interceptor L. 90,000, Ghouls'n'-Ghosts L. 85,000. Sono tutte cassette europee nuovissime.
Federica tel. 0424/534148 ora di cena.

VENDO Nes 1 anno di vita a L. 150,000 + 13 giochi dalle L. 30,000 alle L. 50,000 cad. Vendo inoltre per Super Famicom Zelda 3, Populous, Castelvania 4.
Paolo tel. 010/3991281.

VENDO per Sega Megadrive i seguenti titoli a L. 40,000/50,000: Shadow Dancer, Ghostbusters, Forgotten World, James Pond, Dark Castle, Phantasy Star, Sword of Sodan, Rambo 3, Feary Tale Adventure. Eventualmente disposto a scambiare.
Enrico tel. 0371/424549 dalle ore 19,00 alle ore 20,30.

VENDO per Megadrive i seguenti titoli: Wrestle Wars, Super League, M. Dikta Football, Super Monaco Gp, Lakers vs. Celtics a L. 50,000/60,000/70,000 cad. Tutti i programmi sono completi di istruzioni e spedizioni a mio carico. Annuncio sempre valido e soprattutto massima onestà.
Davide Guglielmi tel. 0144/322452-55223.

VENDO, causa errato acquisto, Kick Off per Nes, nuovo, mai usato a L. 70,000. Annuncio sempre valido.
Tommaso tel. 0422/262704 solo lunedì e martedì.

VENDO Game Gear con 14 giochi tra i quali: Sonic, Castle of Illusion, Donald Duck, Wonderboy, ecc., ad un prezzo trattabile.
Claudio Ramanzina tel. 02/6140439 tutti i giorni dalle ore 18,00 alle ore 20,00 (escluso sabato e domenica).

VENDO Sega Megadrive, acquistato 3 mesi fa (conferma la data del certificato di garanzia) con 1 joypad, trasformatore, filo antenna con deviatore, 2 cartucce a L. 300,000. Vendo inoltre Moonwalker a L. 60,000 e Columns a L. 50,000. Scambio il tutto con serie di fumetti arretrati "Play Press" e "Star Comics".
Federico tel. 0429/2013 dopo le ore 20,00.

VENDO Sega Megadrive, 3 mesi di vita, 1 joypad + 2 giochi: Altered Beast e Mickey Mouse-Castle of Illusion a L. 300,000.
Andrea tel. 02/4151428 dalle ore 20,00 alle ore 22,00.

VENDO Lynx + Blue Lighting, tutto in perfette condizioni e con solo tre mesi di vita a L. 120,000.
Laura Brama via del Bosco, 10 - 01010 Tre Croci (Vt).

VENDO Sega Megadrive completo di tutti gli accessori + 7 mega giochi: Sonic, Streets of Rage, Alien Storm, Forgotten Worlds, Last Battle, World Cup Italy '90, Shadow Dancer. Questa versione del MD è tra le migliori esistenti, è veloce e compatibile sia con cartucce giapponesi che americane; nei giochi giapponesi come Quack Shot traduce le parole giapponesi in inglese (?NdR).
Daniele tel. 0974/821826.

VENDO o scambio giochi per Nes: Mega Man II, Zelda I, Super Mario Bros I, II, III, Snake Rattle and Roll ed altri. Prezzo da concordare.
Alessandro tel. 0437/31728 dalle ore 14,30 alle ore 19,30.

VENDO Sega Megadrive con i seguenti titoli: Altered Beast, Moonwalker, Strider, The Revenge of Shinobi, Golden Axe 2, Donald Duck e con Arcade Power Stick. Prezzo concordabile.
Davide tel. 0438/394119 ore pasti.

VENDO per Sega Megadrive i seguenti giochi: Spiderman L. 60,000, The Revenge of Shinobi L. 50,000, Verytex (giapponese) L. 60,000, Wrestle War L. 50,000. Inoltre vendo Game Boy con 4 giochi (Super Mario Land, Tetris, Dragon's Lair, Mickey Mouse) a L. 220,000. Max serietà.
Emanuele o Simone tel. 0331/795483 dalle ore 14,00 alle ore 18,00.

VENDO Game Gear + 5 giochi (tra cui Sonic) e alimentatore a L. 350,000, o scambio con Super Nes + 1-2 giochi.
Rudy tel. 0461/980657.

Causa passaggio a sistema professionale, VENDO Sega Mega-CD con Megadrive + 1 gioco + Arcade Power Stick + omaggio. Tutto a L. 1,000,000 trattabili. Vendita in blocco e tutto in perfette condizioni.
Amedeo tel. 041/490177-5542459 sabato e domenica.

VENDO, scambio o acquisto giochi per Sega Megadrive o Mega CD. Ho a disposizione più di 20 titoli tra giochi giapponesi e americani. Preferibilmente zona Milano.
Luca tel. 02/2153095.

VENDO a prezzo stracciato Lynx + giochi, scambiabili con cartucce per Super Famicom.
Domenico tel. 085/9462020.

VENDO cartucce per Nes, complete di istruzioni e custodie; ottimi prezzi (L. 35,000/40,000/45,000). Massima serietà.
Alessio tel. 011/8192277 ore pasti.

VENDO per Super Famicom, cartuccia Super Stadium a sole L. 70,000.
Massimo tel. 0373/273986.

Occasione! Massima serietà! VENDO Nintendo Gameboy, ancora in garanzia: completo di cuffie, cavo per 2 giocatori e 3 giochi: Tetris, Batman, Mario Land. Tutto a L. 200,000. Vero affare, usato pochissimo!
Marco tel. 0422/53650.

VENDO giochi per Nes: Super Spike, Volleyball, Kick Off, Simpsons, Batman, Days of Thunder a L. 45,000 cad., o in blocco a L. 130,000.
Davide tel. 049/658424 dalle ore 16,00 alle ore 19,00 escluso il sabato.

VENDO giochi per Nintendo Super Famicom (giapponesi ed americani) a prezzi da trattare.
Simone tel. 0522/964527 ore pasti.

VENDO giochi per Super Famicom. Nuovi prezzi da concordare.
Alex tel. 051/6011381 dopo le ore 18,30.

VENDO per Sega Megadrive: Wrestle War, Moonwalker, World Cup Italia '90 e Shadow Dancer a metà prezzo. A chi ne acquista almeno due, regalo Altered Beast.
Antonio tel. 011/9688591.

VENDO console Nintendo Nes, 1 anno di vita e con ben 11, dico 11 giochi al misero prezzo di L. 400,000 trattabili. Oppure vendo o scambio i seguenti giochi: World Wrestling, Simon's Quest, Life Force, Shadow Warriors Ninja Gaiden ed altri.
Daniele Lambertucci tel. 0733/55483.

CERCO

Acquisto giochi per Megadrive, in particolare The Immortal, Mercs, F/22 Interceptor, Streets of Rage, Winter Challenge, Ea Hockey.
Piero tel. 0572/477443.

CERCO disperato il gioco per Megadrive: NBA Basket (Lakers vs Celtics). Sono disposto a scambiarlo definitivamente con i seguenti giochi: 688 Attack Sub, Super Real Basketball, World Cup Italia '90.
Stefano tel. 02/48844117 dalle ore 19,00 alle ore 21,30.

CERCO per Master System: Wonderboy, Rampage, Afterburner, Bubble Bobble, Bomber Raid, R.C. Grand Prix, Xenon 2, Joe Montana Football. Per Game Gear: Super Monaco Gp, Wonderboy.
Luca tel. 0575/651051.

CERCO per Gameboy i seguenti titoli: Turrican, Batman, Megaman, Mickey Mouse, Double Dragon. Max serietà.
Giulio tel. 0884/61652 dalle ore 15,00 alle ore 17,00.
CERCO disperatamente PC Engine GT in buone condizioni con due cartucce. Sono disposto a scambiarlo con Gameboy + 7 cartucce tra cui WWF Superstars, Tennis, Castlevania, ecc., + Sega Master System 2 con 2 cartucce, entrambi buoni ed in ottimo stato, con garanzia.
Luca Guerra tel. 0445/300315 ore serali

SCAMBIO

SCAMBIO per Megadrive Sonic the Hedgehog con Thunder Force 3 o con The Games: Winter Challenge. Inoltre scambio anche Wrestle War con un'altra cartuccia.
Luca Antonelli tel. 0534/91307.

SCAMBIO per MD: Alex Kidd, Last Battle, Golden Axe, Castle of Illusion. Solo in Lombardia.
Gianluca tel. 0383/878569 dalle ore 19,00 alle ore 20,00.

SCAMBIO Sega Master System (vecchio modello) + 4 giochi (tra cui Wonderboy in Monster Land) + 2 joypad (il tutto perfettamente funzionante), con PC Engine GT senza giochi. Max serietà. Valido in tutta Italia.
Daniele tel. 02/735160.

SCAMBIO, causa errato acquisto, Nintendo Nes nuovissimo, pochi mesi di vita, con sistema Nintendo Game Boy + un gioco, o con sistema Atari Lynx + un gioco, o con sistema Game Gear senza giochi. Si accettano proposte.
Luca tel. 0874/96532 oppure 0874/311289 (sabato e domenica).

SCAMBIO console Atari Lynx completa di alimentatore e 6 giochi, con Game Gear completo, ottimo stato, e con relativi giochi. Un offerta eccezionale, unica!
Walter tel. 06/7665260.
SCAMBIO giochi per Megadrive: Mystic Defender, Forgotten Worlds, The Immortal.
Paolo tel. 0432/401763 dalle ore 18,00 in poi.

CONTATTI

E' nato il Nes & Gameboy Club. CONTATTATECI e riceverete mensilmente un elenco con tutti i nomi dei soci e dei loro giochi, in modo da poter effettuare scambi con le vostre cartucce. Il Club è solo per la zona di Latina.
Nes & Gameboy Club c/o Alessandro Di Michele via Cesare Delpiano - 04016 Sabaudia (Lt) tel. 0773/510830.

GAME OVER

CASA MASA?

MIRABOLANTE! INSERTO DA STACCARE E CONSERVARE!
CENOBITICO: 16 RIGHE IN PIÙ
(SENZA AUMENTARE IL PREZZO!!!)

Sembra Streets of Rage invece è Bare Knucle!

SCOOP: *STREETS OF RAGE* E *BARE KNUCLE* SONO LO STESSO GIOCO!

Per la serie "Non ci saremmo mai arrivati da soli" (quattro volte col riporto di due), abbiamo finalmente scoperto, dopo mesi e mesi di tormentosa ricerca che il picchiaduro più massiccio attualmente disponibile per Megadrive, *Streets of Rage*, è, in realtà la versione euro-americana di *Bare Knucle* (letteralmente "nocca nuda").

Noooooooooooo Waaaaay...

L'incredibile scoperta viene da un gruppo di "maniaci" da bar, non ben identificati, che ringraziamo commossi: senza il loro azzeccatissimo intervento saremmo ancora qui in preda alle convulsioni. È bellissimo che tra amici si collabori così simpaticamente. Grazie, grazie di cuore. Ve ne saremo grati per tutta la vita. Come potremo mai sdebitarci?

Sembra Bare Knucle invece è Streets of Rage !

L'IDENTIKIT & KAT DEI LETTORI

Per aiutarci a realizzare una rivista sempre più aggiornata ed esauriente, vorremmo conoscere le ansie, le speranze, i gusti del gelato preferiti dei lettori. Perciò vi invitiamo a compilare il tagliando sottostante e spedirlo alla redazione, scrivendo una crocetta sulla risposta che si avvicina maggiormente alla vostra scelta.

Ti piace Game Power?
○ Sì ○ No ○ Poco ○ Per favore... ○ Verde

Quale rubrica salveresti?
○ Help ○ Game Over ○ Passo ○ Nessuna ○ Tutte

Cosa ne pensi del buco dell'ozono?
○ Sono contro la droga ○ Non lo so ○ Forse

Quale console possiedi?
○ Gameboy ○ GameGirl ○ Mi giustifico ○ Non ci credo

Quali sono i tuoi giochi preferiti?
○ Mario ○ Alex Kidd ○ Franco ○ Domani?

Leggi altre riviste?
○ Sì ○ No ○ Guardo solo le figure ○ Non so leggere

Quante ore giochi al giorno?
○ 1-2 ○ 3-4 ○ 5-24 ○ Sto cercando di smettere 7, 7 e mezza

Quale significato hanno dei banchi di gesso e di sale contenuti entro una serie di rocce sedimentarie marine?

Speciale
LE GRANDI DOMANDE

- Perché alle elezioni non c'era la Sega Lombarda?
- Chi non salta Nintendiano è!
- Hai un millino?
- Faranno le console catalittiche?
- A quando il megaposter di Zia Marisa?
- Perché vendono le console a 199 mila lire anziché 200?
- Cosa farà AlKross da grande?
- Hai chiuso la porta?
- Cos'è quella macchiolina nera dietro l'orecchio? Un Neo...Geo
- Famicom una Sega.
- Ma Joystick significa "manopola della gioia?"
- Gli Snap cantavano "I got Game Power"?
- Il Super Nes CD Rom è compatibile con la mia lavatrice Rex?

L'OMINO CHE SI SPATASCIA

Sono io, l'unico, originale, inimitabile, OMINO CHE SI SPATASCIA. Ho occupato questo spazio con la forza perché è giunto il momento che il mondo conosca la "vera" verità: i joypad sono più comodi dei joystick. Lo so, lo so, è dura da credersi, ma è così. Da un'inchiesta del Dipartimento Scuola Diseducazione, è risultato che gli omini si spatasciano molto meno sulle console rispetto a quelli su computer. Voi non ci credete, lo so, ma è così. E quale è la ragione? Le console hanno i joypad! Ciò significa un controllo migliore dell'omino, una maggiore consapevolezza della posizione dello sprite all'interno del contesto videoludico e quindi uno spatasciamento senz'altro inferiore. Abbasso i joystick, viva i joypad, fidatevi, è così.

In fede,
L'OMINO CHE SI SPATASCIA

BOX DI ZIA MARISA

Basta! Voglio protestare! Nel numero scorso hanno tentato di ridurmi al silenzio ma ora è venuto il momento di mettere le cose in chiaro. Ragazzi miei, non si può andare avanti così, nella redazione stanno girando da troppo tempo degli scavezzacolli con i capelli lunghi fino alle spalle (Dupont) e con la barba degna di Matusalemme (Raist), è ora che le cose cambino, dovrete cominciare ad avere più cura di voi stessi se volete che vi prepari ancora le mie fantastiche torte di mele, e non dimenticatevi di lavarvi dietro alle orecchie!

IL SOSIA DI MARIO

Federico Netoli

IL NEGOZIANTE BALORDO

Sono sempre io, il Negoziante Balordo. Sono il capo, il boss, the chief del grandioso negozio specializzato in console e computer "Da Mario, il divertimento è vario". Capite, sono un tipo importante, io, non pretenderete che sia anche gentile e disponibile con i clienti... Ma ci mancherebbe altro! Oggi, per esempio, entra un bamboccio, non arrivava neanche al bancone, e mi fa: "Mi dai un Neo Geo?". Al che gli ho detto "A Ragazzì, sparisci". Il problema è che non era un ragazzino, ma un nano culturista di Porto Ercole che mi ha sfasciato il negozio. La gente non ha proprio pazienza, che ci volete fare. Tutti fanno richieste assurde e si dimenticano che il negoziante ha sempre ragione. A rovinarmi la giornata entra un ragazzo, arrabbiatissimo, che fa: "Ho comprato da voi *Super Tennis* per Super Famicom, ma non funziona in versione Pal", e io

cosa potevo farci? Gli avevo proposto di cambiarlo con *Speedball 2* per Megadrive, mi sembrava uno scambio interessante, ma quello, stizzito, ribatte "Ma cosa me ne faccio, non ho mica un Megadrive!", al che ho deciso di ignorarlo e passare ad un altro cliente. Il ragazzo è ancora nel negozio che sbraita, ma tu pensa. E sì che ho chiuso tre ore fa. Comunque ho preparato una serie di offerte pazzesche che vi interesseranno sicuramente:

MEGADRIVE + JOYSTICK (rotto) per AMSTRAD CPC128 + 3 CARTUCCE (tutte uguali) per GAME GEAR a sole 699.000 lire .

NES (senza garanzia) + foto poster di PETER MAIN (vicepresidente della Nintendo) + autografo di David Crane (autore di *A boy and His Blob) - cavetto per collegare il Neo Geo all'accendisigari della macchina a meno di 345.678 lire.**

Siamo aperti tutti giorni tranne quelli che finiscono per i, dalle 15 alle 15.30. Ricordate, "Da Mario, il divertimento è Vario".